

EUROPA UNIVERSALIS X-COM ENFORCER E-RACER MAJESTY NORTHERN EXPANSION
576 KByte
A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA
WORMS WORLD PARTY
DESPERADOS
TROPICO
TRIBES 2
COSSACKS
EVIL ISLANDS
CURSE OF THE LOST SOUL
A kardomat, de rögtön!
Ára: 796,- Ft
ISSN 0865-8226
9 770865 822000
2001. MÁJUS #122

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



[illegible]	[illegible]	db	Postaköltség	db	Postaköltség
[illegible]	[illegible]	21	580.-	41	620.-
[illegible]	[illegible]	22	580.-	42	620.-
[illegible]	[illegible]	23	580.-	43	620.-
[illegible]	[illegible]	24	580.-	44	620.-
[illegible]	[illegible]	25	580.-	45	620.-
[illegible]	[illegible]	26	580.-	46	620.-
[illegible]	[illegible]	27	580.-	47	620.-
[illegible]	[illegible]	28	580.-	48	620.-
[illegible]	[illegible]	29	580.-	49	620.-
[illegible]	[illegible]	30	580.-	50	620.-
[illegible]	[illegible]	31	580.-	51	620.-
[illegible]	[illegible]	32	580.-	52	620.-
[illegible]	[illegible]	33	580.-	53	620.-
[illegible]	[illegible]	34	580.-	54	620.-
[illegible]	[illegible]	35	580.-	55	620.-
[illegible]	[illegible]	36	580.-	56	620.-
[illegible]	[illegible]	37	580.-	57	620.-
[illegible]	[illegible]	38	580.-	58	620.-
[illegible]	[illegible]	39	580.-	59	620.-
[illegible]	[illegible]	40	580.-	60	620.-



Akciónk a készletek erejéig tart!

576 KByte 2000-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

00/01	398,-	00/10	796,-
00/02	796,-	00/11	796,-
00/03	796,-	00/12	796,-
00/04	796,-	01/01	796,-
00/05-06	796,-	01/02	796,-
00/07	796,-	01/03	796,-
00/08	796,-	01/04	796,-
00/09	796,-		

Az 576 KByte

1990-1999-es

régi számai

akciós áron, egységesen

100, Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

A beérkező visszajelzések alapján egyre többen elolvassátok a Bevezetőt is, ami megelégedéssel tölt el akkor, amikor leülök megírni az aktuális hónapot megelőző események történéseit. Mint ahogyan a múlt havi Cseviben írtam: „Természetesen a Bevezetőt sem (!) szeretnénk kötelező olvasmánnyá tenni...", de ha már dolgozik valamivel az ember, akkor szereti látni annak értelmét is. Na! Akkor kezdjük el sorba venni, hogy mik tarkították belső életünket április végén és május elején...

Bajban vagyok! Ahogy próbálom számba venni, másfelé kezdenek kalandozni a gondolatok! Kiesett a szerkesztőségi életemből majdnem két hét. Igaz nem egészen önszántamból (ne irigykedj, nem a Bahamákon süttettem a hasam) és — miket nem feltételezel!!! — még csak nem is a rendőrség vendégszeretetét élveztem — kibámulva a korai nyárba egy rácsos ablakon. Nem végeztem gyorstalpaló tanfolyamot, és nem szültem gyereket, nem álltam be a légióba és nem raboltak el az UFO-k. Sok mindent sorolhatnék még, hogy mi mindent NEM csináltam, de nem akarok visszaélni a türelmeddel, ezért ezek felsorolását most nem folytatom. Ha elolvasod a Hónap dumáját, majd közelebb jutsz az igazsághoz, hogy miért lettem — ellentmondást nem tűrve — kivonva a forgalomból...

A fenti akadályoztatás ellenére (melynek a számotokra talán egyetlen haszna, hogy oldalakra szóló sztori hegyekben volt részem egy következő Hónap dumájához) a KByte mégis időben megjelent! Sokszor hangsúlyoztam már a Csevi oldalain — főleg amikor személyre szólóan kapom a „mennybe emelést" — hogy a KByte csapatmunkában készül! Nem egy emberen múlik, hogy elkészül-e, és legfőképp milyen minőségben készül el. Mindenki beleadja a maga „apaiját és anyaiját", aminek végeredményét jelen pillanatban is a kezedben tartod. Köszönettel tartozom a kis csapatomnak és — külön kiemelve — Varga Balázsnak, amiért állták nélkülem is a sarat. A lap megjelenését türelmetlenül váró olvasók nevében is köszönöm, fiúk!

Április 13-i határidővel lezárult nyereményjátékunk, mely nyertesének egy dedikált Invictus pólót sorsoltunk ki. Mint mindennek, ennek a játéknak is vannak tanulságai! Ha egyszer a megfejtéseket az 576kbyte@576.hu címre kértük, akkor nem tudom, hogy miért az szjvc@576.hu-ra küldtétek olyan sokan! Félre ne értsetek, nem esett le az ujjamról a karikagyűrű — amíg voltam, küldtem tovább a megadott címre rendületlenül, de a „kivonásomat" követően megszakadt ez a folyamat, és maradtak páran, akik ugyan helyes megfejtést küldtek, (nem volt túl nehéz — de nem is ez volt a célunk vele) mégsem vehettek részt (az objektív okok miatt!) a sorsoláson.
Ez van, még mindig jobb, ha itt „hibáztok" mint egy felvételi beszélgetés intelligenciatesztjében! Majd legközelebb...

És akkor nem csigázom tovább a kedélyeket, a játék győztese: ***ifj. Ötvös Tibor*** dorogi lakos lett, akinek azóta postán elküldtük az értékes pólót, és mindannyiunk nevében gratulálok a nyereményéhez!

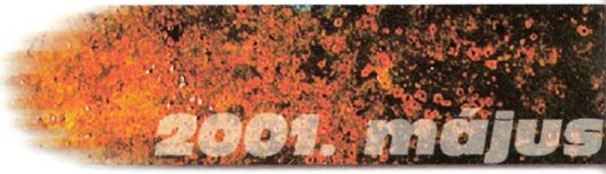
„Majd legközelebb"... — írtam néhány sorral fentebb. Játszani nagyon jó, ezért általában mindenki szeret és amint kiderült az előző játék kapcsán, ha még tétje is van a dolognak, az külön izgalmakat gerjeszt mindenkiben. Soha sem akartunk elrontói lenni semmi jónak, ezért ha figyelmesen lapozzátok végig a következő oldalakat, akkor felfedezhettek egy újabb nyereményjátékot!
Nagyon titokzatos hangulatban vagyok ma, ezért részletekbe bocsátkozni most sem fogok, (keresgéljetek csak szorgalmasan!) de annyit elárulhatok, hogy a kitűzött díjakat látva sóvár csillogást véltem felfedezni a tekintetekben (igen! — még a sajátomban is).

Sóvár tekintetekkel mostanában nemcsak a szerkesztőségben találkozhatom! Előbb a szeszélyes tavasz, most pedig a korai nyár, és az utcán vigyázni kell, hogy — idézem Martint: „ne menjen az ember egy hirdetőoszlopnak"! A lenge öltözékek mind gyakrabban vonják el a férfinép figyelmét, és aki nem vigyáz, az könnyen összetörheti az orrát a nagy-nagy bámészkodások közepette.
A testi épségüket féltő szemlegeltetőknek kedvezünk ebben a számban, amikor — bátorságunkat összeszedve — helyet adtunk az Erotica Island nevű szigorúan nagykorúaknak szóló program leírásának. KeFének nem volt könnyű dolga a fogalmazás terén, alaposan vissza kellett fognia magát, amikor árnyaltan leírta a programban se szeri, se száma akciójeleneteket.

Úgy tűnik az április a valós idejű stratégiai játékok megjelenésének kedvezett, de a kalandjátékok kedvelőinek sincs okuk a panaszra! Elkápráztatóan szép küllemével hívja fel magára a figyelmet a Desperados, alig várom már, hogy időt szakíthassak rá, és átengedhessem magam az „egymásba zuhanásnak", mert ahogy Bazska cikkéből kiderül, nemcsak szép, hanem legalább annyira élvezetes is a játék. Nem véletlenül kezdtük el a 82. oldalon közölni a végigjátszását, melyet még a következő hónapban is folytatunk. A Black & White sikere is megkövetelte, hogy a részletes cikk után még további tippeket és trükköket tegyünk róla közkinccsé, de ha minden úgy alakul, ahogy azt elterveztük, ebből még akár egy sorozat is kikeveredhet. Hosszú idő után végre beesett egy aprócska szimulátor is, amelynek hangulata magával ragadó, de a téma kedvelőinek biztatásul: a következő hónap a mi hónapunk!

Addig is: jó olvasgatást, és kellemes szórakozást kívánok az e havi számunkhoz!

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu



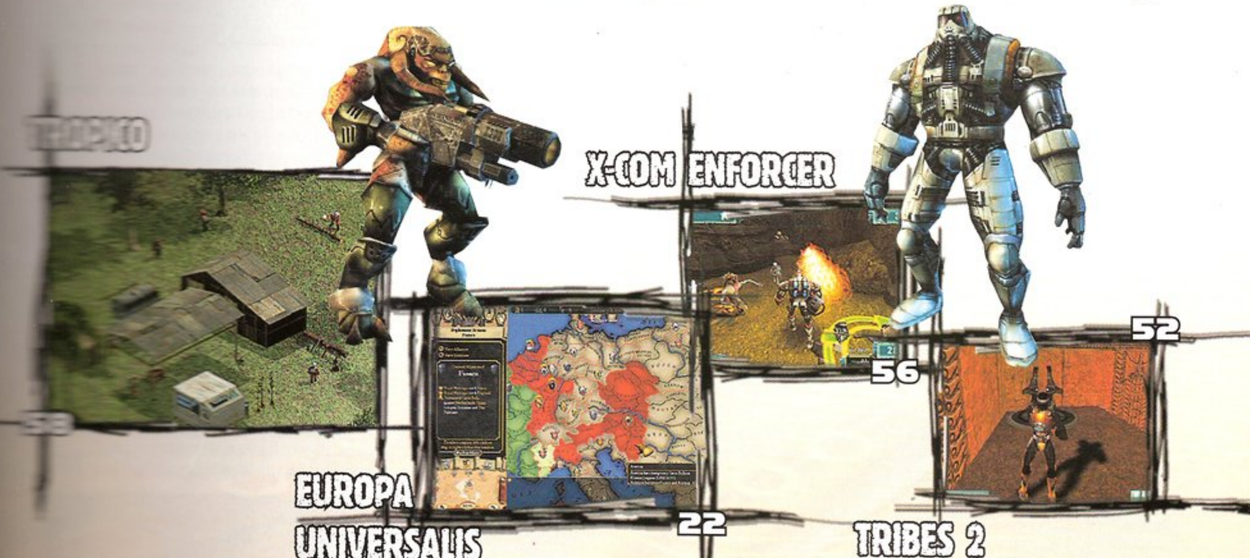
HÍREK, ELŐZETESEK

ISMERTETŐK



TARTALOM

CHEATEK, EGYEBEK

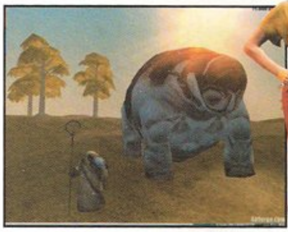


Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu Layout: Varga Balázs vargab@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226



ANARCHY ONLINE
(Funcom)
www.anarchyonline.com





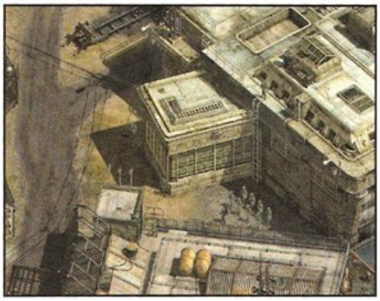


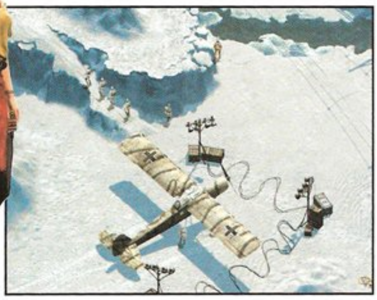
A kifejezetten hálózati játékra tervezett RPG-k túlnyomó része a Fantasy hagyományit követi, ami nem is csoda: ez állandó felvevőbázist, állandó fogyasztókat garantál az üzemeltetőknek. Ultima Online, Everquest, Asheron's Call — hogy csak a legpopulárisabb szemelvényeket említsük. Azonban a Funcom még jelenleg is futó fejlesztésének hála, hamarosan új színnel bővülhet a klasszikus Fantasy által dominált MMORPG paletta. Az Anarchy Online Totall Recall szagú sci-fi környezete mindenképpen az idei év egyik legnagyobb dobása lehet: az alkotók ígérik, kiküszöbölik a műfaj legjellegzetesebb gyermekbetegségeit, mint pl. a túlzottan is statikus alapokon nyugvó világmodell, illetve a játékos karakterek közötti összetűzések általános kiegyensúlyozatlansága. Élő, történetiséggel s aprólékos kidolgozottsággal rendelkező világot ígérnek, mely állítás megerősítést is nyer, ha csak bepillantunk a kulisszák mögé. Jöttök? Szóval: mint minden becsületes Cyber-Birodalomban, itt is a Corporationök osztják a lapokat, melyek hatalmas bányászüzemek s persze a környező kolóniák révén örvendhetnek pozíciónak. A játék egyik főbb helyszínéül ezen kolóniák leghatalmasabbika, a Rubi-Ka szolgál majd. Indulásnál minden játékos megalkotja saját karakterét, jéée — ám a dolog onnantól válik érdekessé, hogy karakterünk alapvető beállítottsága szerint határozza meg a program már induló pozíciónkat is, s így az ölünkbe hulló, illetve felkutatandó lehetőségeket. Vehetjük a figurát „csak lesz valami" alapon bányászra, vagy csípőből beállhatunk rebellisnek is, aki a környező kolóniák berkein belül ténykedő, titokban a Szupervállalatok érdekei ellen munkálkodó szervezethez csatlakozva próbálhat szerencsét. Ez csupán két példalehetőség, s mindeddig csak az indulásról ejtettünk szót. Ígérik a folyamatosan ápdételt, dinamikus questgenerátort, mely gyakorlatilag korlátlan lehetőségeket, kalandokat biztosít a karakterek számára, ám a világ élő természetének hála, alkalmunk lesz egy női játékost beinvitálni valami helyi cyberpubba, hogy ott a csetvonalak diszkrét báját idéző szocializációs gyakorlatokat végezhessünk vele, s pihentessük a kalandokat. A játékosok közötti kommunikáció korlátlan mivolta tehát szinte már ígéretes magaslatokba tornázza a stuffot: mi akadálya lehet annak ugye, hogy egy italt s némi sódert követően felkerekedjünk valami közös questre, amolyan klasszikus, kooperatív módban. Szóval, ez rossz egészen biztosan nem lehet, mert a lényegesen gyengébb kidolgozottságnak örvendő virtuális síkok is futnak ezerrel. Mindennek tetejében: Az Anarchy Online már most állati jól néz ki. Húúúúúú.



Megjelenés: 2001. Q2.

COMMANDOS II
(Eidos/Pyro)
www.eidos.com





A Spanyol műhelyekben keltezett Commandos mind esztétikumának, mind kíméletlen nehézségének köszönhetően is bebocsátást nyert a relatív közelmúlt legjobban sikerült stratégiai játékai közé. Természetesen jött a kiegészítő, s lám, immár bebizonyosodni látszik, hogy az alkotók nem óhajtanak a már learatott babérokon kotlani, ehelyett magasabbra emelik az általuk belőtt lécet. A legszembetűnőbb újítás az immár valós időben számolt 3D-s területek megjelenítése — ne tessék megijedni: az originális darab jól bevált, izometrikus ábrázolása a második epizódban is aktív jelenlétnek örvend, a screenshotok tanúsága szerint ráadásul fejlesztett, finomhangolt formában. Mikor kommandónkat valami zárt területre vezényeljük, kezdődik majd az újszerű tapasztalás: teljes szabadságfokot s valós idejű megjelenítést kapunk, melyek kitűnő alapot szolgáltathatnak az ígéretek szerint még az első epizódon nevelkedett lelkeket is megizzasztó akciójelenetek számára. A taktika, s stratégia természetesen ezen fronton is nélkülözhetetlen lesz, akárcsak az eddigiek során már megkedvelt Bűvös Hatosunk oszlopos tagjai.
Az eredeti karakterek tehát hiánytalanul megmaradnak, sőt: további három taggal bővül mindenre elszánt elit alakulatunk. Na jó, csak a kedvetekért: itt lesz a bűűűűbájos Natasha, akit a Beyond the call of duty-ból már megismerhettünk, s aki múltjához hűen a mesterlövészpuska kezelésében jeleskedik. Aztán van itt egy Toledo nevű fickó, aki egész alakulatunk legfürgébb s egyben legnehezebben tetten, és/vagy utolérhető eleme lesz, ám ennek fejében meg kell barátkoznunk a gondolattal, hogy emberünk nem különösebben harc-orientált gyermek. Na és itt van végül: Whisky. Ő a meglepi-komponens, noha annyit elárultak a fejlesztők: ez a Wisky szőrös, négy lába van, és füttyszóra hallgat. Naháť, vajon mi sül ki ebből?! Fanatikusok szemében aggodalomra adhat okot a beígért, mindössze 12 küldetést számláló kampánymód, ami ugye jelentősen alulmarad az elődfelhozatalával szemben. Ám ne csüggedjetek, Commandos mexállottak: az alkotók állítják, hogy már az első küldetés sikeres teljesítése is 4-5 órai játékba telik majd. S ha valakiknek, nekik el is hihetjük ezt.



Megjelenés: 2001. Q2.



STEEL SOLDIERS
(EON Digital/Bitmap Brothers)
www.zsteelsoldiers.com





A „Z" nevezetű stratégiai játék alkotói második epizód készítésére adták fejüket. Az eredeti mű hagyományaihoz több fronton is hűnek mutatkozó folytatás történeti szálának ismertetése jön, most: a távoli jövő két, bolygóközi hyper vállalatának gazdasági nézeteltérései állnak a háttérben, akik sajátos módon minduntalan hajlamosak ugyanazon területet kinézni maguknak a kitermelésre. Így sejthetően mesterséges intelligencia által irányított robotok valóságos garmadáját küldik a [illegible] felek, hogy a másik haderejének elsöprése révén [illegible] gazdaságuk újabb alappilléreit.

[illegible] szisztémája változatlan marad: így nem kényszerülünk [illegible] kitermelésre, az elfoglalt területek méretének, valamint [illegible] függvényében számolja a gép az időegység alatt akkumulált [illegible] Így elmondható, hogy az eredeti művet, valamint a [illegible] jellemző háborúorgiára számíthatunk majd, mely igen [illegible] látszik párosulni — hat milió adott a nézeteltérések [illegible], ezek: erdős, sivatagos, vulkanikus, jeges, dzsungel [illegible] környezetet jelentenek, miliőnként számtalan speciális [illegible], s dinamikusan váltakozó időjárási jellemzőkkel is. A [illegible] elemeit kedvünk szerint pakolgathatjuk a nekünk legké[illegible] zónákba, míg a kamerakezelés is számos újítással jelentkezik. [illegible] okáért a Leader Cam, mely automatikusan a legélesebb [illegible] fókuszál.

[illegible] egységei hiánytalan létszámban képviseltetik magukat, [illegible] finomhangolt, fejlesztett formában — ezek mellé persze [illegible] sosem látott szakszerkezet is társul majd, nem is beszélve [illegible], avagy védelmi elemekről: ilyen lesz pl. az energia pajzs, [illegible] közlekedést, s persze a meglepetésszerű támadást [illegible]



Megjelenés: 2001. Q2.

PLANETSIDE
(Sony/Verant Interactive)
www.station.sony.com/planetside/





Új Multiplayer Birodalom van készülőben, melyet a Sony vett szárnyai alá. A Planetside világának két legfontosabb ismérve: állandó, és hatalmas. A játékosok kezdetben leteszik voksukat valamely „zúpakorporésün" mellett — úgy látszik, egyre nehezebb újat kitalálni — s így a továbbiak során már a kiválasztott csoport érdekei szerint ténykednek. A harctért jelentő vadonban, illetve a meztelen bolygófelszínen való létezés így egyet jelent a folyamatos dzsungelháborúval, ahol az ellenséges vállalatok rajongóbázisai szakadatlanul pumpálják egymásba az ólmot. A progi második ismérvéből származtatható az egyszerre kezelt játékosok horribilis mennyisége — az alkotók ígérik, a MMORPG-ket idéző szimultán létszám jellemzi majd a Planetsideot. A technikai kivitelezés logikusnak, átgondoltnak tűnik: a hatalmas kontinenseket rengeteg kisebb zónára osztják fel, ily módon képezve mini-konfliktusok tömegeit, melyek kimenetele hatást gyakorol a játékvilágra is. Minden karaktert a központi szerver tárol majd, ily módon megelőzhető lesz a cheatelés, (mindenki ezt hiszi...) sőt: a sikeresen lebonyolított ütközetek, feladatok révén egyre magasabb rangra tehetünk majd szert. A magasabb rang pedig mind újabb fegyverekhez, mind újabb feladatokhoz is hozzáférést biztosít. Utóbbiak szintjén folyamatosan bővülő repertoárt ígérnek a fejlesztők, melyeknek nekivághatunk kooperatív módban is, avagy vehetjük Rambóra a figurát, kinek-mi jön be. No persze nem multiplayer birodalom a multiplayer birodalom valami nyugodt, félreeső kis zug nélkül — a Quake III is hemzseg az ilyenektől, ugyebár — mely zug itt áldásos módon hatalmas városokat jelent. Ezekben a kommunikációé és a karaktermenedzselésé a főszerep, fightolni itt nem lehet, s nem is kell. A városok kidolgozottságáról, s hogy mekkora szerepet is kapnak ezek az érdemi játék során, hallgatnak az alkotók — így valószínűnek látszik, hogy jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek a szabadtéri halomra lövöldözősdire. A screenshotok ezzel együtt is gyönyörű képi megvalósítást sejtetnek, nem is beszélve az itt-ott feltűnő célzatos kis járművekről. Így nem kizárt hogy a Tribes-mítosz alapköveivel meglehetős hasonlóságokat mutató Planetside-konszepsön rajongók tömegeit buzdítja majd az átigazolásra. Mint ahogy az sem kizárt, hogy: nem teszi. A fejlesztők ígérete szerint még ez év utolsó harmadában lehetőségünk nyílik megízlelni az általuk esszenciálisnak vélelmezett multiplayer-fílinget, valamint az is reménykedésre adhat okot, hogy ők alkották meg az Everquestet — így annyira rossz azért aligha lesz a Planetside.



Megjelenés: 2001. Q3.



WIZARDRY VIII
(Sir-Tech)
www.wizardry8.com





Ultima, Might and Magic, Wizardry: a 90-es évek elején hódító útjaikra induló RPG-k három legjelentősebb darabja ez. Mind közül a Wizardy tekint vissza a legnagyobb múltra, elég csak felidéznünk az eleddig hét epizódot megért eposz legutóbbi folytatásának keltezési dátumát. Hogy ne maradjatok le semmiről: 1992. A nyolcadik epizód munkálatai gyakorlatilag a finishbe érkeztek: érdekes módon mind a játékvilág, sőt a questek is 99%-os készültségi foknak örvendenek, egyetlen szépséghiba, hogy a fejlesztőcsapat jelen idő szerint is a kiadókkal tárgyal, melyek között nem kisebb jelentkezőket fedezhetünk fel, mint az Interplay. Ezen fronton azonban még semmi sem biztos. Ami azonban az: a Wizardry VIII alapvetően (!) teljes mértékben hagyomány hű, mondhatnók: „old scholl" RPG lesz, megspékelve a kor technikai lehetőségeinek legjavát felvonultató vizuális megjelenítéssel. Hogy a hagyományokhoz való ragaszkodás valóban fontos szerepet kapott a fejlesztés során, mi sem példázza jobban, minthogy a hetedik epizódban felcseperedett karakterek beimportálhatóak lesznek a folytatásba. Ez már valami, mi? A veterán Wizardry játékosok tehát jól teszik, ha előbányásszák megharcolt kislemezeiket s az azokon időközben álomba szenderült karaktereiket, lévén a nyolcadik epizód külön figyelmességeket ígér a számukra, mint pl. bizonyos jutalom skillek, némi extra XP, sőt: az alkotók ígérete szerint a Wizardry VIII híven visszatükrözi majd az eredeti karakterek által kialakított viszonyokat a játékvilág szintjén. Szóval, mind egy mítosz, mind egy hős kalandozó csapat újjászületését ígéri a stuff. Ám alighanem többen vannak azok, akik az idők során voltak oly gyarlók, s holmiféle érettségi matektételeket passzíroztak az egykoron hőseiket őrző kislemezekre. Ejnye-bejnye! Legközelebb majd gondolkoztok! Az újoncoknak, illetve ezek kényszerű képviselőinek sincs miért csüggednie: a választható 11 faj, s 15 karakterosztály mindenki számára lehetővé teszi az általa megálmodott karakterek életre hívását, sőt: akadnak közöttük eleddig sosem látott darabok is, szó van pl. az ember és sárkány (kucckucc!) kereszteződéséből származtatható Draconokról, avagy a Sci-fi szerű miliőből közénk pottyant Gadgeteerről is. Hő?! Sci-fi szerű milió?! Bizony, bizony: a fél világ tért ki hitéből a Might&Magic VI végjátékának láttán, ahol is ugye mindenféle sugárpisztolyokkal rohangáltak a már-már Félisteni spirituális magasságokban létező játékos karakterek. Tetszik, nem tetszik: a Wizardy VIII sem lesz mentes az irányított sci-fi elemektől, ám a két műfaj elegyítése — a készítők ígérete szerint — csupán a játék színesítését szolgálja. Jé, ki gondolta volna? Kérdés ugye, mennyire passzol pizzához a vodka. S noha megvallom, eleddig egyetlen embert sem hallottam meggyőző mértékű lelkesedéssel nyilatkozni a Might&Magic VI nyomorék végjátékát illetően, azt tanácsolom, várjuk ki a végét: ha nem játsszák túl az összetevők elegyítését, úgy még akár valami igazán érdekes főzet is kisülhet itt. Mínusz XP!



Megjelenés: 2001. Q2.

ECHELON
(Bethesda Softworks)
echelon.bethsoft.com





Emlékszik még valaki az Epic nevű progira '92-ből? Ez volt az első olyan szimulátor, mely kitűnően muzsikált mind a vadűrben bonyolódó, mind a bolygófelszíni küldetések szintjén. A játék történeti hátterét a haldokló, supernovával fenyegető Nap, s egy velejéig romlott idegen létforma hódító szándékai jelentették, melyek révén az akkortájt elérhető legmagasabb színvonal jegyében róhattuk a vektorűrt. Volt a sztorinak folytatása is, mely azonban már relatív sikertelenségre kárhoztatott — ám a Bethesda Sofworks jóvoltából hamarosan az ihlető alapmű legfőbb erényeit felvonultató s öregbítő stuffot kaparinthatunk kezünkbe, melynek neve: Echelon. Mind a sztori, mind az alapkoncepció erősen emlékeztet az ihletőre, ám jelen esetben örömmel fogadhatjuk ezt: a mellékelt screenshotok s előzetes infok alapján a készítők meglehetősen tetszetős köntösbe bújtatják az őskori alapvetést. A repülhető űrhajókat három csoportra osztják az értelmi szerzők: vannak itt fixszárnyas, forgószárnyas, illetve sikló osztályú vadászok, melyek teljes darabszáma már most eléri a 14-et, ami jó. Ha mindehhez hozzávesszük az alkotók állítását, miszerint minden egyes modell eltérő fizikai jellemzőkkel s persze: perifériákkal is bír, úgy az Echelon már több mint figyelemfelkeltő. A fejlesztőcsapat szerencsés módon hűnek mutatkozik az Epic-nyomvonalhoz, így itt is akcióban bővelkedő, szóló alapú küldetésekre számíthatunk. A már elkészült missziók változatos, színes képet mutatnak: lesz itt kérem a minket igénylő légi elhárítástól kezdve szövetséges földi egységek lekíséréséig minden, mi szem-szájnak ingere. Ja, és nem is szóltunk a fegyverekről — az eddigiek során 16 darabbal készültek el az alkotók, ám lelkesedésükre mi sem jellemzőbb, minthogy — állításuk szerint — vannak még további fegyver-ötleteik is. Óh — hát amit eddig összehoztatok se rossz, de csak rajta, rajta: elbírunk mi minden ötletet, ha fegyverekről van szó. Az Echelon futó évünk egyik legizgalmasabb darabjának ígérkezik, melynek minden esélye megvan rá, hogy az aktuális elvárásoknak megfelelően prezentálja az Epic-életérzést. Egy dolog azonban jó ideje nem hagy nyugodni: miért van az, hogy egyetlen, békebeli játékokat kínáló site-ról sem lehet lerángatni a jó öreg Epicet?!



Megjelenés: 2001. Q3.



MECH COMMANDER II
(Microsoft)
www.microsoft.com/Games/mechcommander2





A Mech Warrior sorozat révén immár négy alkalommal is megtapasztalhattuk egy két lábon járó hadászati üteg belsejében való létezés kellemes, illetve árnyoldalait, majd a mítosz mellékvágányaként megérkezett a Mech Commander: fokozott stratégiai felkészültséget s összetettebb hadműveleteket mintegy: lebonyolítani hivatott mű volt az, mely nagyfokú komplexitása révén végső soron rétegjátékként vonult be a köztudatba. A Microsoft elszánta magát a folytatásra, melyet az eredeti mű gyermekbetegségeinek teljes [illegible] hanyagolása, valamint tovább fejlesztett grafikus illetve szisztéma [illegible] kimunkáltság is jellemez. A project vezetője, Mr. Gitelman felhasználóbarát mech terelgetősdit ígér: „-Az első epizód első fejtörője gyakorlatilag az volt, hogyan is lehet elkezdeni egy küldetést. Komoly erőfeszítéseket tettünk, hogy száműzzük a Mech Commander ilyen jellegű gyengeségeit: biztosítunk egy taktikai, valamint hadászati szaktanácsadón is, akik folyamatos észrevételeikkel segítik a játékost." A folytatás még az eddigieknél [illegible] hangsúlyt fektet a pilótákra. Ezek mindegyike két kezdeti tulajdonsággal indul: navigációs készség, illetve fegyverismeret. A sikeresen végrehajtott küldetések révén pilótánk előléptetés tárgyává válhat, ennek nagyszerű mivolta pedig egy általunk választható bonusz-skillben keresendő. Így embereink testi épségének megőrzése legvitálisabb szempontjaink egyike lesz, lévén dilettánsokat ültetve az elhalálozott veteránok helyére, sok jóra aligha számíthatunk majd.
[illegible] újítás mechjeink eltérő jellege is — míg az eredeti darabban minden típusegyező magassággal s hasonló karakterisztikával rendelkezett, itt már most széles a skála, könnyű s gyors felderítő mechektől át egészen a monumentális harci darabokig.
Az egyes küldetések során 12 mechet használhatunk egyszerre, ámde: ez a szám is tovább növelhető, ha sikerül elhódítanunk egy ellenséges mech tulajdonjogát. A „cockpiten-kapott" mech pilótája ugyanis azonnal katapultál, ám a térségbe irányított szerviz egységek újra működőképessé tehetik a leterített vasszörnyet. Innentől pedig egyértelmű a teendő: saját pilótáink valamelyikét ültetjük bele.
Az ellenséges vonalak megkülönböztetésére használatos színkód ilyenkor plusz jó szolgálatot tesz — hogy miért is, annak mindenki gondoljon utána, ha kedve van hozzá. A küldetések középpontjában túlnyomó részt bázisok [illegible] áll majd, ám ezen műveletek során stratégiai szempontok tucatjait leszünk kénytelenek mérlegelni.
Ja, most látom csak: éppen ettől lesz jó az egész.



Megjelenés: 2001. Q2.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
(Fox Interactive/Collective Release)
www.foxinteractive.com/games/buffy/





Volt ez a Sabrina nevű nő, aki 85-86 tájékán robbantott Larát megszégyenítő mellbedobással és „Bojszbojszbojsz" című alapvetésével. Ő persze nem azonos azzal a Sabrinával, ki nappal a tinilányok mindennapjait éli, míg éjszakánként átlényegül boszorkánnyá, aki aktuális kedélyállapota függvényében alakítgatja a körzetében leledző elemek sorsát. Az Amerikai keltezésű tévésorozat népszerűségére mi sem jellemzőbb, minthogy készítettek a sztoriból játékot is, mely a közelmúlt egyik legszomorúbb darabja volt. Sabrina első számú konkurense Buffy, a — méltán híressé vált — Vámpírgyilkos. Vúúú. Buffy kolleganőjéhez hasonló módon létezik a materiális síkon, hogy aztán esténként vámpírok levadászására kerekedjék. A Fox Interactive fantáziát lát Buffy kalandjainak informatikai értelmezésében, így ez év vége felé — nagy valószínűséggel a karácsonyfa alól — magukhoz szólíthatjuk a kész művet. A játék adventure elemekkel is fűszerezett „tördperszönekšön" lesz, az előzetes screenshotok láttán pedig semmiképpen sem célszerű alapból keresztet vetni (hahaha) a játékra.
A fejlesztők az Oni kombórendszeréhez hasonlatos fight-modellt ígérnek, sőt szó van a kor követelményeinek legjavát hozó különleges effektekről is, mágia tekintetében. A tévésorozatból megismert rémségek komplett felhozatala itt figyel majd, ám eleddig sosem látott rondaságokra is számíthatunk. A tévésorozat jellegéből adódóan a fiatalabb gyermekek is elszórakozhatnak majd az anyaggal — mi sem példázza ezt jobban, mint Buffy egyik legáldásosabb tulajdonságának hű interpretációja: hősnőnk folyamatos regenerálódásnak örvend majd. Így aligha kellene túlzottan bonyolult ügyekre számítanunk, noha a Hubokra támaszkodó pályaépítkezés az át, illetve oda-vissza járhatóság révén jelentősen bebonyolíthatná az eseményeket. A fejlesztők ezzel kapcsolatban hajlamosak a titkolódzásra, s sokat sejtetően csak annyit mondanak: „Semmi sem marad ki."
Hát reméljük is. Buffy kalandjai, noha megreformálni aligha fogják a 3rd person stíl alapszabályait, mindenképpen olyan anyagnak ígérkezik, melyből manapság kevés van: egyrészt jól elszórakozhatnak vele a gyerekek is, s lehet benne —'oppá — vámpírokat ölni. Sajátos, ám nem érdektelen koncepció, hm? Karácsonykor kiderülhet, hogyan is óhajtják ezt beadni a fejlesztők oly módon, hogy a szülők áldásukat adják gyermekeik Vámpírvadászként történő létezésére. Erre befizuzok...





UNREAL II
(Infogrames/Legend Entertainment)
www.unreal2.com





Van egy ilyen Unreal nevű játék, mely 98-as keltezésekor bebizonyította, nem csak az ID képes megkapó FPS-eket, s ezek éltetésére használatos grafikus motorokat megalkotni. S míg az alapmű multiplayerre kihegyezett testvérkéjének tábora napjainkban a Quake hívők tömegeivel vetekszik, az alkotók szép csöndben nekikezdtek a folytatás elkészítésének. Amit tudni kell: az Unreal II ugyanazon univerzumban játszódik ugyan, ám az alapműben megismert égitesttől érzékeny búcsút vehetünk: megy a levesbe, de legalábbis a nosztalgia-szekcióba. Itt a sztori: szóval léteznek az űrben békésnek vélelmezett területek, békésnek vélelmezett bolygókkal. A játékos, mint ezen égitestek zökkenőmentes kolonizálásáért felelős elem kezdi meg kalandozásait Atlantis nevű űrhajóján. Az a bizonyos nap is úgy indul, mint a többi: főhősünk egy bágyadt fekete mellett regisztrálja s igazítja el a beérkező kolonistákat, mikor is szárnyra kap a hír: hét környező bolygón ősi eredetű relikviákat fedeztek fel. S noha ennek akár szívből örülhetnénk is, a térségbe érkező, számtalan idegen létforma meglehetősen agresszív fellépése egyértelműsíti: ezen relikviák alighanem naaagy-nagy jelentőséggel bírnak. Hogy ez pontosan mi is, azt sejthetően nem szívesen boncolgatják az alkotók, ám deli főhősünk egycsapásra elhatározza: nem hagyja, hogy a Hét Relikvia rossz kezekbe kerüljön, s mintegy önkéntes alapon azonnali felkutatásukra indul. Húúú, öt idegen faj ingerült képviselőivel szemben áll fel, ő csakis Duke, vagy Sam lehet!

A sztori tehát még az „amerikaisziruphős" mellékíz ellenére is érdekesnek mondható, legalábbis érezni vélem azt a fajta alapvető tartalmiságot, mely meglepetésekben, fordulatokban gazdag játékmenetet biztosíthat. (Félreértések elkerülése végett: Duke-ot és Sam-et ezzel együtt is imádjuk...) Akkor most lássuk a lényeget: ami ugye az Unreal II. Az Unreal II, mint grafikus motor. Az alapjaitól újraalkotott engine újszerű modellezési eljárásának hála, eleddig sosem látott s tapasztalt részletességre számíthatunk mind a pályaépítkezés, mind a karaktermodellek tekintetében.

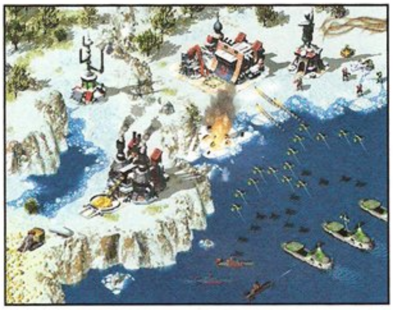
A mellékelt screenshotok behatóbb tanulmányozása révén minden további nélkül ki is guvadnak a pléjer szemei, így ezen tárgykört aligha szükséges túlfeszegetni. Meg kell várni, majd küldeni neki jól, jól. Szinte már örömteli, hogy ezúttal az alapműben is fellelhető lesz az izmos multiplayer támogatottság, minden klasszikus Unreal Tournament játékmóddal, s exkluzív meglepetésekkel fűszerezve. Ezekről, lévén meglepetések, annyit kell tudni, hogy: -hahha- meglepetések.

A legérdekesebb kérdés azonban az marad, mit szól mindehhez az ID. Ó, egészen biztosak lehetünk benne: könnyekre fakadni nem fognak. Ehelyett rajtuk lesz a válaszadás sora, így elmondható: 2002-ben nem sokat fogunk unatkozni.

Megjelenés: 2002. Q1.



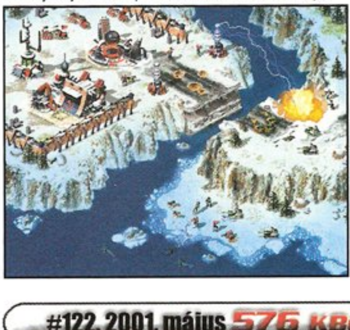
COMMAND & CONQUER — YURI'S REVENGE
(Electronic Arts/Westwood)
westwood.ea.com/games/ccuniverse/redalert2





Nem csalás, nem ámítás, de még csak nem is tévedés: a Red Alert univerzum hamarosan egy hivatalos kiegészítő csomaggal bővül, melynek címe — a második epizód utáni keltezése ellenére is — a '96-ban érkezett klasszikus alapmű nevével fémjeleztetik majd.

Akik végigtolták a Red Alert második részét, bizonyára emlékeznek erre a Yuri nevű arcra: az ő viselt dolgai körül bonyolódik majd az új egységekkel, s új multiplayer alapú térképekkel is megtámogatott kiegészítő, mely a Szövetséges kampány végétől számított második hónap mintegy: elejétől követi a Red Alert univerzum eseményeit. Az új egységek jelentős részének arculata már körvonalazódni látszik, így a teljesség igénye nélkül, álljon emitt pár érdekesebb darab: Brute: ez kérem egy úr, kinek testfelépítése egy közkedvelt képregényhős roppant izomtömegeit idézi — leszámítva hogy az zöld volt, a Brute pedig nem zöld. Robosztus felépítésének, valamint enyhén visszamaradott mentális jellemzőinek hála, immúnis a tank-által-való-legyalulásra, illetve a psi-alapú támadásokra is. Használhatóságát tekintve az ellenséges járművek megfékezésére javasolt — melyeket nemes egyszerűséggel felfordít majd, ily módon lehetetlenítve el azok további előrenyomulását. Mondjuk nem világos, miért is kéne megvárnia egy tanknak, míg felborogatják — majd kiderül, hogy ki borul meg: a tank, vagy a Brute. Boomer: ez kérem egy módfelett ígéretes tengeralattjáró modell. Multifunkcionális fegyverzetének köszönhetően egyaránt alkalmas víz alatti — jééé —, valamint szárazföldi célpontok szétamortizálására. A készítők ígérete szerint a Boomer egyike lesz a legfürgébb vízi egységeknek, a legbrutálisabb tápja pedig még hátravan: amennyiben nem visel hadat, értsd: nem lő, észrevétlenül szelheti a vizeket. Virus: mintha csak összebeszéltek volna a Commandos 2 és a Yuri fejlesztői, a helyi mesterlövész szerepét itt is egy döglesztő testű nőanyag vállalta magára. Virus szinte már képtelen távolságokból szedegeti le az ellen képviselőit jóképű nyílpuskájával. (Frankó konstrukció lehet...) A célszemély sejthetően pillanatok alatt exitál, majd a nyíl fejét bevonó toxin révén átlényegül zöldes masszává, mely bomlás közben elvárható módon mérges gázokat fejleszt. A mérges gáz pedig: sebzi a benne állókat. Szóval Virus alighanem egy lesz azon nénik közül, akiknek van humorérzéke.



Megjelenés: 2001. Q4.



ARCANUM
(Sierra/Troika Games)
www.sierrastudios.com/games/arcanum/





Nohát, a Fallout nevű RPG, melynek [illegible]ért is Timothy Cain a felelős. Timot volt annyira leleményes, a Troika Games néven fejlesztőcsapatot alapított, melynek bemutatkozó szerelménye igazi ínyencségnek ígérkezik az RPG stílusban, az pedig az Arcanum. Aki a screenshotokra pillant, megfigyelheti a Fallout, illetve Diablo motorokra emlékeztető, ám láthatóan feltupírozott grafikus motort, mely egy eleddig sosem látott fantasy világ életre keltéséért lesz felelős. Az Arcanum világa sajátos keveréke a klasszikus fantasy s technokrata elemeknek. Ne tessék high-tech szerű összetevőkre gyanakodni, a dolog sokkal inkább emlékeztet a Thief-mítoszban látottakra s [illegible]. Így egyik oldalon a technika, míg másikon a mágia áll — melyet az Arcanumban „magick" néven jelölnek. A végletekig hagyományos, ám számos területen ötletszerű újdonságokkal is megtámogatott karakterrendszer idővel választás elé is állítja a játékost, mely oldalon látja a megvilágosodás útját. Erről többet azonban nem árulnak el a készítők. Mint ahogy a történeti szálakat is jótékony homály fedi. A Fallout örökség mindenesetre számos ponton képviselteti magát, értsd: az előd minden [illegible] megoldását interpretálták az Arcanumba, ilyenek pl. a Traitek, melyek valószínűsíthetően szintén új nevet, s persze: jelentőséget is kapnak majd. A fight a kor követelményeinek szellemében mind valós időben, mind körökre osztott formában is bonyolítható lesz, sőt: a készítők minden eddiginél gazdagabb mágiarendszert ígérnek. Ó!

További érdekes újítás a vázlatok jelenléte — ezek egyfajta használati utasításként tagolhatóak fel, miképpen is készíthetjük el a vázlat által tárgyalt alkalmatosságot. Itt jön a képbe a hét szinten fejleszthető, valamint hét darabot is számláló „készség-repertoár": növényismeret, kémia, elektromosság, robbanóanyag-ismeret (vagy mi...), terapeuta, fegyver-ill. mechanikus ismeretek.

Karakterünk folyamatosan fejlődik az általa preferált készség/készségek szerint, így egyre bonyolultabb s egyre hasznosabb szerkezetek elkészítésében jeleskedhet. Értelemszerűen a mechanikus ismeretek felhasználhatóak lesznek mindenféle alamuszi csapdák felhúzására, míg alapos növényismeret segítségével úgy kavarhatjuk a healig potionöket, mint jó nagyobb a „mikszturapektoráliszt." (Ínyencek kedvéért: ez egy köhögés elleni gyógyszer.)

Ez persze sejthetően csak elenyésző töredéke, mintegy ízelítője annak mi mindent is ígér az Arcanum világa, mely még ez évben megmutathatja, mitől is RPG egy RPG az új évezred első — noshát — évében. Türelmetlenségünk maximális.



Megjelenés: 2001. Q4.

GOLEM — V.O.T.E.R.
(Leryx Longsoft)
www.leryxlongsoft.com/voter.html





Egy rosszul sikerült atombombatesztet (micsoda sajátos kép...) követően megolvad az Északi Sark, s a hatalmas víztömeg szinte az anyabolygó egész területét elárasztja. Gazdaságnak lőttek, populáció jelentős részének lőttek, mit is lehet tenni? Egy Lengyel illetőségű fejlesztőcsapat szerint célszerű lehet RTS köntösbe ágyazni a víz alá került bolygó gyermekeinek hányattatásait, így hamarosan kezünkbe is kaparinthatjuk a Golemet, melynek legfontosabb ismerve: 1. 2D, és a készítők erre állatira büszkék. 2. A régi nagy klasszikusokhoz is hű módon, az RTS elemeket turn based szisztémával elegyíti. Hallgassuk Mr. Marcinkiewicz, project vezető s designer Golemmel kapcsolatos gondolatait: „A Golem nyersanyagbeszerzés, menedzselés, valamint hadviselés-orientált tengeri stratégia. A játékosok komplexumaik kibővítésén, s így a hatékonyabb s gyorsabb nyersanyag kitermelésen szorgoskodnak. A játékban modellezett technológia-fa számtalan, gazdagon kombinálható lehetőséget ad a felek kezébe hadviselés tekintetében, mely kifejlesztése során nagy hangsúlyt fektettünk a taktikai elemekre.

A megjelenítés valóban 2D-s lesz, ennek oka egyrészt az áttekinthetőség, valamint egyfajta tiszteletadás is ez részünkről a mi kedvenceink iránt, mint a Dune, vagy a Warcraft. Három faj szerepel majd a játékban, ezek: Emberek, Genek (gens), valamint a Golem titokzatos, ismeretlen jövevényei, a Cytexek. Az emberek birtokában lesznek a mágiának is, míg kezdeti rohamos ütemű termelésük révén célszerű lehet velük villámháborús szisztémára alapozni. Hátrányuk könnyed sebezhetőségük, mi létesítményeikre éppen úgy igaz, mint mobil egységeikre. A Genek hallatlan alkalmazkodóképességgel rendelkeznek, ők azok, akik a genetikai mutáció során jelentősen megerősödtek mind fizikálisan, mind mentálisan. Így képesek a telepátiára, termelésük azonban jóval körülményesebb, valamint kimértebb ütemben is zajlik, mint az embereknél." Maradtak még a Cytexek, akikről azonban sokat nem hajlandó elárulni a project vezetője. A mágia humán oldalon való jelenléte éppen olyan meglepő, mint a csapat eltökélt szándéka, miszerint kizárólag 2D-ben hajlandóak gondolkodni az érdemi játék tekintetében. Mr. Marcinkiewicz egyenesen szemétnek titulálja a napjainkra jellemző 3D-s RTS-eket, minek révén az ember önkéntelenül is így szóla: „Akkor lássuk a TI 2D medvéteket, Krisztof!" Csak nyugi: hamarosan meg is mutatják.

Itt van néhány screenshot, lehet őket nézegetni — s noha a kezelőfelület jelenkori kidolgozottsága valóban inkább a Dune báját idézi, a Golemet illető kíváncsiságunk, mondhatnók: maximális.

Megjelenés: Q2. 2001.

by The Observer

FATHER DALE

A mágia korának alkonya

Ha valaki már esetleg vette magának a bátorságot, és elolvasta e havi kedvencünk, az Evil Islands ismertetőjét, az észrevehette, hogy igen lelkesen nyilatkoztam az orosz készítőkről. Nagyon úgy fest a dolog, hogy az egyre ötletszegényebb nyugati teameknek fel kell kötnie a gatyát, ugyanis a vörös veszedelem a számítógépes játékok piacán is egyre inkább felüti a fejét — az orosz fejlesztő csapatok olyan ígéretes anyagokkal törnek be a köztudatba, amelyek mellett nem lehet szó nélkül elmenni.

A most bemutatásra kerülő Fatherdale: The Guardians of Asgard a Snowball Interactive fejlesztése, mely csapat szintén orosz — nem kisebb vállalkozásra szánták el magukat, minthogy létrehozzanak egy olyan RPG-t, amely nem egy fantázia-, vagy sci-fi univerzumra épül, hanem valós történelmünkre — legalábbis nagyrészben.

Azt azért nem állítanám, hogy a történet igen eredetire sikerült volna, hiszen ilyen „hős, aki megmenti a világot" típusú sztorit már több tucatszor hallhattunk. A helyszín Észak-Európa, Krisztus 1072. évében.

„Az igaz hősök egyre kevesebben vannak...

Az északi királyságok úgy neveznek minket: az Isten Nélküli Hívők. Nyugat tanult uralkodói jobban kedvelik a Kriegshunden nevet, mivel úgy hiszik, távol tartjuk magunkat a háborúktól. A balgák, ha csak sejtenék, hogy mi vagyunk azok, akik elsimítják afférjaikat...

Szibéria törzsei Deti Smerti-ként illetnek minket, ami annyit tesz: A Halál Szent Gyermekei — és ki tudja, talán ők járnak legközelebb az igazsághoz, bár létünk lényege dacol a halállal.

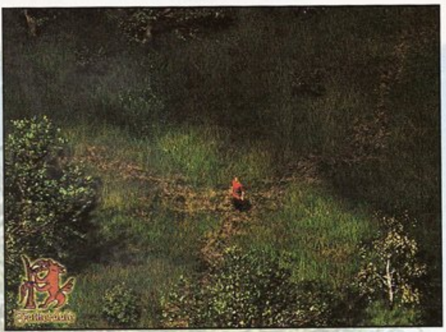
Épp ezért vagyunk oly kevesen, és mi sem jókedvünkben tesszük. Hisz nem volt örömünk azon nap óta, amikor szeretett Isteneink eltávoztak egy másik univerzumba, a csillagok végtelenjébe.

És ez már nagyon, nagyon rég volt...



Nem számít, mivel is próbálkozunk, nem számít, kinek az oldalán küzdünk, egy dolog nem változik: keresztül-kasul az egész kontinensen megvetés tárgyai vagyunk, és nincs nyugalmunk, ha kilétünk kitudódik.

Halandók nem érezhetik át fájdalmunkat, de nem is várunk szánakozást halhatatlanságunkban. Nem keressük a társaságukat, hiszen oly mások, mint mi: képesek felejteni. Felejteni — míg a mi elménkbe minden egyes pillanat beleégett.



Bár más faj vagyunk és más nyelvet beszélünk, mi is emlékszünk. Emlékszünk minden szóra, minden tettre, minden arcra, minden cseppre az élet vizéből.

Számunkra nincs menekvés, csak a krónikák, és a remény maradt. Egy szép napon megtaláljuk újra isteneinket, hogy az ő oldalukon harcoljunk tovább, ahogy az igaz hősök mindig is tették. Egy szép napon végre mi is elérjük a végső megváltást. Az utolsó hősök végső megváltását: a Halált..."

A hősök, bocsánat, Hősök az Istenek teremtményei: halhatatlanok, de sebezhetőek — közkatonák az Istenek háborújában, emberi érzésekkel rendelkező lények. A fizikai halált követően egy másik testben születnek újra, és fokozatosan nyerik vissza emlékezetüket és ébrednek rá igazi identitásukra.

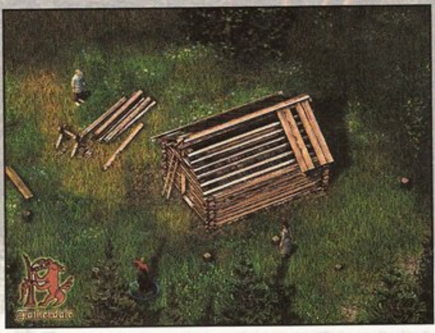
Az utolsó emberfeletti háború jóval a civilizáció kezdete előtt zajlott, a Mágia Korának alkonyán. A dimenziók legjobbjai verődtek össze, míg a Mágia forrása lassan el nem kezdett apadni — majd végleg elfogyott. Utolsó megmaradt darabkái a „Rab Lelkek" — nagy hatalommal bíró eszközök, melyeket az Istenek saját használatukra alkottak. Amikor a Mágia elfogyott, az Istenek elhagyták a Földet követve ellenségeik nyomát egészen a csillagokig, maguk mögött hagyva a Hősöket, és eszközeiket szétszórva az ifjú világban.

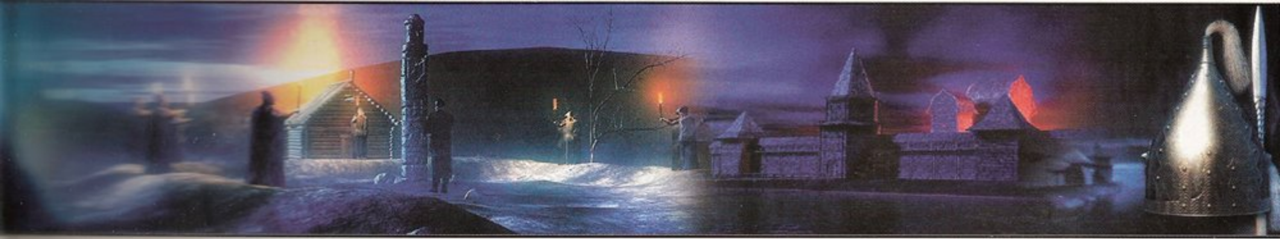
A Hősök, akik túlélték a Mágia Korának végnapjait és tanúi voltak mestereik kivonulásának, magukra maradtak, és életükben először döntés elé kényszerültek — ki kellet találniuk, milyen célt találjanak létezésüknek. A Hősök különálló csoportokba tömörültek érdekeik szerint, és a különböző csoportok a létezés más és más útjait választották: voltak, akik a bölcsességét, voltak, akik a kardét, voltak, akik a pusztulásét, és voltak, akik a felfedezés útját tűzték ki maguk elé. Sokan útra keltek a határvidékek felé, voltak, akik beleőrültek a halál körforgásába, és csak nagyon kevesek maradtak érintetlenül a változások idején. Ők alkották meg az Őrzők szövetségét. Céljuk egyszerű volt: elrejteni a Rab Lelkeket a világ szemei elől, ameddig csak lehet, bár tudták, hogy erőfeszítéseik hiábavalók. Az ősi próféciák ugyanis megjósolták, hogy egy borús napon a Rab Lelkek rossz kezekbe kerülnek, és a Mágia ereje újra pusztulást hoz a világra...

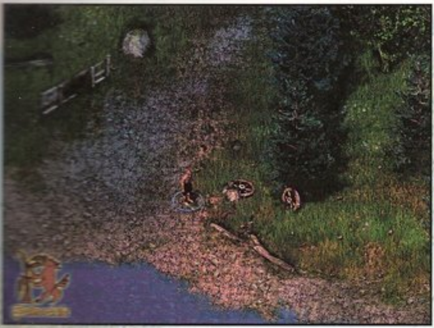
A Fatherdale ötvözni igyekszik a szerepjátékok, a Real Time stratégiák és a kalandjátékok legnépszerűbb elemeit, mindezt valóságos történelmi háttérrel és alapokkal. A készítők mindenre kiterjedő kutatásokat végeztek, hogy megteremtsék a XI. századi atmoszférát — a nevek, a használati tárgyak, a helyszínek, de



▲ *Egyes sorba fejlődj, lépés indulj!!!*







[illegible] amikor az emberek [illegible] a csaták szemtől- [illegible] és az emberek [illegible] még éppoly kicsi [illegible] világa — [illegible] az ismertnek és [illegible] éppen annyi ismert [illegible] megteremteni a [illegible] és annyi rés- [illegible] bőven megtölt- [illegible].

[illegible] fegyverek [illegible] buzogányok, dárdák, [illegible] az adott kor- [illegible] paramétereik (súly, seb- [illegible] a valóságot [illegible] buzogány pél- [illegible] is, de haszná- [illegible] jártasságra van [illegible] csak a saját fejün- [illegible] be vele.

[illegible] még a jó fegyver [illegible] kard értékesebb [illegible] hiszen ritka fegyver, [illegible] harcosok eszköze, amely [illegible] Nincsenek gyárak, [illegible] minden fegyver [illegible] Épp ezért nagyon [illegible] megtalálni egy [illegible] a karakter képes- [illegible] de ez a művelet [illegible] esetén kiugró ered- [illegible] (aki esetleg [illegible] kardot életében, az biztosan tudja, hogy avatatlan kezekben mennyire bizonytalan eszköz: folyamatosan figyelni kell a súlypontjának helyzetére, hogy ne dülöngéljen jobbra-balra a kezünkben — realizmus rulez!).

A karaktereink alaptulajdonságai a már megszokott intelligencia, fürgeség, erő, teherbírás mellett a bátorsággal is szaporodtak. Azonban e mellett egy jóval érdekesebb újítással is találkozhatunk: a készítők ugyanis úgy gondolják, hogy a jó RPG az, amiben beleképzeljük magunkat hőseink helyzetébe, és nem csak úgy képzeljük el őket, ahogy a monitoron látjuk, vagy a dialógusaikat olvassuk. A lényeg az, hogy a szereplőinket ugyanúgy „felderítsük", mint az őket körülvevő világot. Éppen ezért alkották meg azt az egészen eredeti tényezőt, melyet hozzáállás csoportoknak neveztek el. Ennek jelentését egy példán keresztül lehetne a legjobban érzékeltetni: adva van például Nadei, az Őr, aki Tóvárosban született, és szerelmes egy Helga nevű lányba — ő egyszerre tartozik Tóváros őslakosai, az Őrök, és Helga barátai közé. Ha Nadei harcba keveredik, bónuszt kap, mivel Őr. Ha a harc kiváltó okának köze van Tóvároshoz, és Nadei a város érdekében harcol, bónuszt kap, hiszen ő is egy Tóváros őslakosaiból.

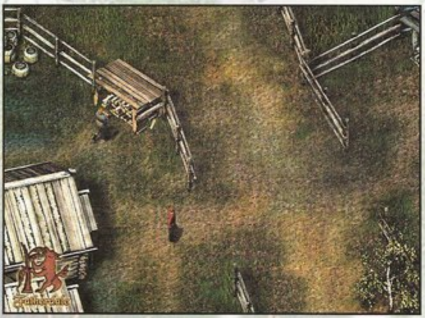


Ha Helga bajba kerül, és Nadei érte harcol, bónuszt kap, hiszen Helga barátja (és így ugyebár lelkesebben harcol). Ugyanakkor azok, akik közömbösek Helga, vagy a Tóváros iránt, nem kapnak bónuszt, ha



▲ *Hé, nem látom a fától az erdőt!*

meg egyenesen utálják valamelyiket, akkor levonást kapnak, ráadásul, ha kiállunk Tóváros érdekei mellett, az csökkentheti a hírnevünket más településekben. E rendszer által nincs két ember, aki egyformán reagálna egy adott helyzetre, hiszen ezekből a hozzáállás tényezőkből minden egyes szereplőnek jónéhány van.



Azt hiszem, az orosz srácoknak sikerült egy igazán jól kiegyensúlyozott RPG rendszert kiagyalniuk: nincsenek jó, vagy rossz karakterek, nincsenek helyes vagy helytelen megoldások, minden rajtunk, és karaktereink hozzáállásán dől vagy bukik. Nincsenek a klasszikus értelemben vett semleges karakterek sem, hiszen ők teljesen használhatatlanok lennének, révén nem érdekeltek semmiben. Ha jóban akarsz lenni a gyógyítókkal és a bölcs öregekkel, a harcosok nem nagyon fognak örülni, lévén szerintük sok beszédnek sok az alja, ha viszont dicső harcos mészárossá akarsz válni, a gyógyítók és a bölcsek fognak elutasítani, hisz nem becsülik a vérontást — így minden egyes döntésük kihatással van a játék menetére.

Karaktereink hat féle fegyver használatát sajátíthatják el, valamint négy egyéb, harccal kapcsolatos jártasságot, mint például a vezetői képességek, vagy a becserkészés.

A harc teljesen valósidejű lesz, legalábbis a fejlesztés jelen szakaszában nem terveznek Baldur's Gate-hez, vagy Evil Islandshez hasonló pauzálásra. Valami hasonlót képzeljünk el, mint a Summoner láncmozdulatai: az MI nem vágásban és hárításban „gondolkodik", hanem „stamina helyreállása-teljes sebesség-szúró mozdulat-visszalépés" vagy „hátrálás stamina helyreállásáig-ütés maximum erővel-sorozás amíg csak lehet-visszavonulás" szinten. Ez persze függ az adott karakter jártasságaitól és tulajdonságaitól is, valamint harcstílusától is, amit védekezőtől az agresszívig több lépésben szabályozhatunk. Ezen kívül a célpontot is megválaszthatjuk, illetve szabályozhatjuk karakterünk önállóságát is.

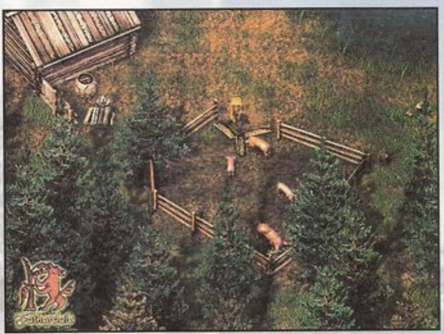
A készítők terveznek egy kis „mortálos" színt is a játékba, miszerint főhősünk harcát a fentebb leírtak szerint még külön, a billentyűzettel is irányíthatjuk, bár ez a dolog még kialakulóban van.

Egyébként a harci képességeket





▲ *Ütőképes csapat — pufajkában...*





elsősorban a fáradékonyság, az állóképesség és a teherbírás (!) határozzák meg és szokatlan módon egy-egy csata kimenetele sem csupán halál, vagy győzelem lehet — totálpánik menekülés, berzerker felpörgés vagy akár megadás is előfordulhat.

Kicsit előnyben vagyok, mivel én már közelebbi ismeretséget kötöttem az Evil Islands-szel, de valami hasonló szabadságot képzeljetek el: lehet lesből vagy hátulról támadni, lopakodni, de akár még foglyokat ejteni is, vagy hirtelen támadva a frászt hozni az ellenre.

Nem beszéltem még a mágiáról — de nem is fogok, lévén a Fatherdale valós történelmi korszakban játszódik, és nincs benne mágia. Nem lesznek Potionok sem, így a legyengült hősök életerejét csak saját regenerálódási képességük hivatott visszaállítani, illetve a sebkötözéshez értő karakterek. Azért annyira nem kell elkeseredni, hiszen attól függetlenül, hogy nincs mágia, az emberek hisznek a boszorkányságban — így ha meg tudunk győzni valakit arról, hogy az általa viselt pajzs legyőzhetetlenné teszi, sokkal jobban helyt fog állni a csatában (és ha esetleg ráébred, hogy hazudtunk neki, akkor már úgyis mindegy).





A megjelenítés

Felmerül a kérdés, hogy képes e az orosz csapat látványvilágában is olyat alkotni, amely versenyképes lehet a már megjelent, és a még várva várt RPG-kkel szemben. A kis fejlesztőcsapat azonban ezt a kérdést is egész érdekes módon közelíti meg, miszerint a látvány van a játékért, és nem a játék a látványért... végül is van benne valami, nem? De mint azt tudjuk, a jóisten a részletekben lakozik, tehát vessünk csak egy pár keresetlen pillantást a játék ezen részére is.

A készítők eredeti elképzeléseik szerint olyan, minden részletében archaikus, mégis realisztikus világot akartak alkotni, ami már eleve kizárta a full 3D megjelenítést. Szívük szerint inkább a Bioware Infinity engine-jénél használatos izometrikus nézet felé tendáltak, amely valóban nem a legmodernebb megoldás, viszont kétségtelenül sokkal nagyobb alkotói szabadságot biztosít. Megalkották hát saját engine-jüket, amely a Baldur's Gate-hez hasonlóan aprólékos, ám 3D-vel megtámogatott világ létrehozására adott lehetőséget — nem kevés munka árán, hiszen a játék valójában már 97 óta készül... de hát, ahogy a készítők mondják: a céljuk az, hogy ha valaki ránéz a Fatherdale-re, az mondja azt, hogy jól néz ki — de semmiképp sem azt, hogy jól néz ki... egy számítógépes játékhoz képest.

Így hát bevetettek pár modern trükköt is: dinamikus textúrákat, amelyek valós idős anti-aliasingot használnak — ez lehetővé teszi, hogy közel és távol egyaránt szép sima tájat láthassunk, vagy a végtelenített multi-textúrázást, amely például lehetővé teszi, hogy a vérfolt valóban vérfoltnak látszódjék, és ne egy bíbor pacának a kövezeten. Az ebben a műfajban használt egy vagy kétlépcsős alfa csatorna helyett így akár 255 lépésben is maszkolhatnak, ami igen realisztikus tűz, eső, füst, köd effekteket eredményez, nem beszélve az összeadódó árnyékolásról — azaz amikor két objektum árnyékának találkozásánál még sötétebb árnyék keletkezik —, ami nagyon hatásos atmoszférát teremt. A pre-renderelt objektumokat (házak, sziklák, stb.) nyolc különböző kameraállásból rögzítették, így teljesen kompatibilisik a játék 3D-s tájával, ez a technológia mégis sokkal nagyobb részletességre ad lehetőséget, mint ha full 3D-ben készítették volna.

A realizmus és a változatosság oltárán mindössze 1 Kbyte-ot kell áldoznunk — legalábbis objektumonként, a készítők ugyanis minden egyes karakterhez és objektumhoz saját színpalettát rendeltek hozzá, 1 Kbyte/koponya áron. Ez azt eredményezi, hogy például egy fenyőerdőben nem fogunk látni egymás mellett négy egyforma színárnyalatú fenyőt. Jó, mi?

Azt ugyebár már tudjuk, hogy a szerepjátékok eltántoríthatatlanul a modern technológia irányába tendálnak — még maga a Black Isle is előrukkolt a Torn-nal, pedig hát ők a műfaj koronázatlan királyai...

Csupán az a kérdés, hogy képes e lehet ebben a rohamos fejlődésben egy kis orosz fejlesztőcsapat olyat alkotni, ami megállja a helyét oly nagy siker-várományosokkal szemben, mint a Morrowind, vagy a Neverwinter Nights.

Akár még meglepetések is érhetnek minket — hiszen nem egyszer tapasztaltuk már, hogy a megjelenítés esetleges hiányosságaiért kárpótolt a lenyűgöző játékélmény.

Na mindegy, én kivárom...

VargaB.



Sigma

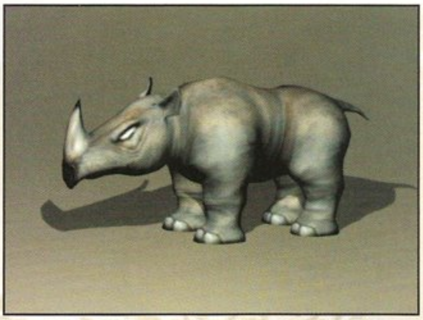
H. G. Wells után szabadon

Ha valaki azt mondja: Real Time stratégia, én egyből elfintorodom. Nem mintha nem szeretném a műfajt, csak számomra az etalont a Warcraft és az Age of Empires jelenti. Néhány olyan befutó, mint például az ezen számban bemutatásra kerülő Cossacks persze az én szívemet is megdobogtatja, de az én problémám nem is itt van. A baj ott gyökerezik, hogy én egyszerűen nem tudok megbarátkozni a 3D-s megjelenéssel ebben a műfajban. Egy-két kivételtől eltekintve nekem egy 3D-s RTS sem jött be, de ez persze ettől még az én gondom marad, és ha tetszik ha nem, el kell fogadnom, hogy a 3D ebben a műfajban is átvette a hatalmat. De azért én napról-napra lelkesen kutatgatok, hátha találok valami olyan RTS-t, ami számomra is figyelemfelkeltő, legyen akár 3D-s — és lehetőség szerint lapunk hasábjain bemutatni nektek. Így eshetett meg velem, hogy amikor a Microsoft előzetesen bemutatta az idei várható játéktermését, egy már hangzásában is szokatlan címre felkaptam a fejem.

Amikor a Relic bejelentette, hogy játékot fejleszt a Microsoft égisze alatt, mindenki arra gyanakodott, hogy a Sierra keze közül kicsúszik a Homeworld játékok licensze. Aztán a Homeworld játékok továbbra is a Sierra-nál maradtak, és mindenkit egyre jobban izgatni kezdett, mi a fenén dolgozhat már több mint egy éve a Relic Mindenki Billje számára...

Dr. Moreau szigete (?)

A Sigma az 1930-as évekbe repít minket, amikor is egy Rex Chance nevezetű ürge (azaz mi) egy ismeretlen szigeten próbálja felkutatni egy eltűnt biológus professzor nyomait — azonban a pilótája átdobja, mint Calis Mergat a palánkon. És Rex ott találja magát a lakatlan sziget partján tök egyedül.





Azaz mégsem teljesen...

A biológus ugyanis él és virul, pont ott, a szigeten. Az aktuális rosszfiú tartja a markaiban, és arra kényszeríti, hogy egy új technológia, a Sigma segítségével az állatok génjeit összekeverve rémséges teremtményeket hozzon létre.

A mi feladatunk szembeszállni a gonosszal, saját technológiáját felhasználva ellene.

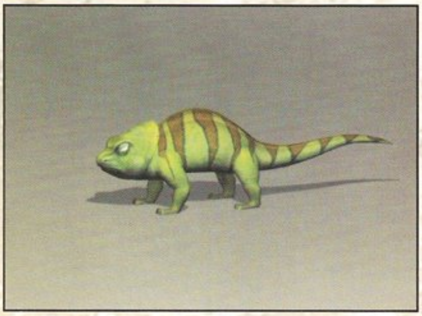
Hát, kicsit Dr. Moreau szigete van a dolognak, de sebaj (biztos sokan vannak köztetek, akik olvasták H. G. Wells nagyszerű regényét, esetleg látták a kevésbé nagyszerű filmadaptációt — de sok-sok évvel ezelőtt a Fülesben is futott b&w képregény-sorozat formájában)...

Elsődleges feladatunk

lesz begyűjteni az állatokat. A sziget hatalmas, változatos területein rengeteg féle állatfajjal összefuthatunk: farkasok, zsiráfok, hiénák, rinocérószok, tigrisek, gorillák, és még sorolhatnám. Ezeket kell becsalogatnunk főhadiszállásunkra, de akár erővel is befoghatjuk őket.

Mivel a Sigma-ban nincsenek definiált egységek, mint más RTS-ekben, ezért csak rajtunk múlik, milyen lényeket kívánunk szolgálatunkba állítani. A már befogott állatok genetikai kódját kombinálva egymással teljesen egyedi hibrideket hozhatunk létre — teszem azt, összepárosíthatjuk a gorilla erejét, és a gepárd fürgeségét.

Ha egy szuperlényt akarunk létrehozni, összekapcsolhatjuk a kék bálna méretét és erejét a tigris mozgékonyságával és ügyességével, esetleg aggassunk denevérszárnyakat a piránjára... vagy képzeljük el a vízilovat és a lövőhalat — ideális vízi támadóerő.



Állatonként 8-9 testrészt keverhetünk össze, úgymint végtagok, fej, test, farok, stb. Ily módon megközelítőleg SZÁZEZER (!) kombinációt hozhatunk létre... és egy pusztító erejű sereget.

Minden teremtményünknek meghatározhatjuk elsődleges és másodlagos támadási eszközét (agyar, karom, satöbbi), illetve fajtól függően speciális képességeket is, mint például a lopakodás, vagy a „falkázás".

Persze nem lehet vég nélkül kombinálgatni, hiszen a sziget ökológiai egyensúlyát szükségszerű megtartani — ha nem vigyázunk, ez a későbbiekben visszaüthet ránk. Ha túl sok oroszlánt fogunk be, nem lesz elég ragadozó, aki kordában tartja a növényevők létszámát — ráadásul kevesebb lesz a születendő oroszlánkölyök is, akiket esetleg később szintén „besorozhatunk".

Az építkezésekről, az infrastruktúráról és az erőforrás-menedzselésről még sajnos nem sokat tudni a progi jelenlegi fejlesztési szintjén, de az már biztos, hogy ezen nem lesz akkora hangsúly. A készítők sokkal inkább az akcióra és a génmixelésre kívánják kiélezni a játékot.

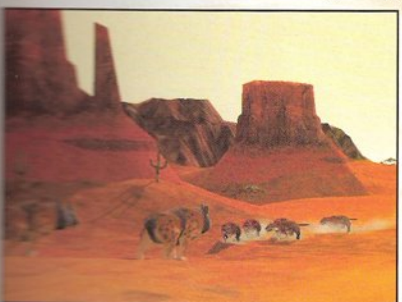
Egyjátékos módban 15 küldetést gyűrhetünk majd végig, míg multiban egy rakás játékmódot terveznek, köztük olyanokat, mint a „Capture the Llama" nevezetű, amely a FPS-ekben megszokott gyors, pergő multi-játékmenetet hivatott biztosítani, de az összes többi játékmódban is a gyors, erőszakos játékmenetre törekednek.

A készítők Giants szintű látványt ígérnek még részletesebb grafikával és még nagyobb látómezővel. A terepek élő, lélegző, dinamikus helyszínek, melyek jelentősen befolyásolják a játékmenetet. Egyes egységek hatásosabbak a sivatagban, mint a dzsungelben, jobban bírják a meleget, mint a hideget, az éjszakai állatok értelemszerűen nappal kevésbé hatékonyak. De maguk a felhasznált állatfajok is jelentősen befolyásolják a teremtmények hatékonyságát: az elefánt-hangya kombináció például igen szívós a kitinpáncél miatt, ugyanakkor nagyon lassú.

A Sigma engine-je támogatja a mutációt is, ami jelentősen megdobná a játék érdekességét, ám a fejlesztés jelen pillanatában ez a lehetőség le van tiltva, mivel a készítők nem akarnak semmi véletlenszerű módosítót integrálni a programba — inkább arra törekszenek, hogy a játékosok egy teljesen átlátható rendszert élvezhessenek, amelyben minden az ő szabályzásuk szerint alakul... azért én reménykedem, hogy ezt a lehetőséget nem zárják ki véglegesen.

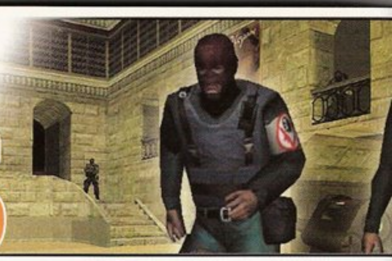
Mit is mondhatnék...? Ez tényleg valami teljesen új. Ősszel jön — állítólag (na persze, hahaha...)

VargaB.



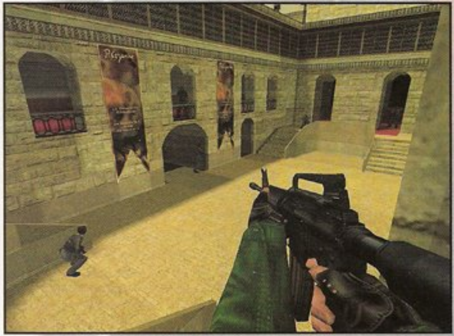


Global OPERATIONS



A Counter-Strike visszavág...

Alig telt el egy kis idő azóta, hogy az Operation: Flaspoint nevű készülőben lévő játékról írtam nektek. Azóta már megjelent egy publikus előzetes verzió is, mely nem várt eredményeket ért el. A vérmesebb FPS rajongók azon nyomban a CS legyőzőjének kiáltották ki, a tradicionális CS megszállottak azonban kissé elhamarkodottnak ítélték meg az efféle negatív lelkesedést — mindazonáltal mindkét fél kénytelen volt elismerni, hogy az eddig általam is méltatlanul kiaknázatlannak titulált műfaj, a modern hadviseléssel foglalkozó försztperszonsúterek minden bizonnyal hamarosan új királyt köszönthetnek.



Értelemszerűen a számítógépes játékiparra oly jellemző módon mindenki igyekszik minél nagyobbat szakítani az aktuális koncból, így már csak idő kérdése, hogy melyik kiadó mikor fogja megcsinálni a saját kis Operation Flashpoint klónját — jóllehet, a játék még meg sem jelent.

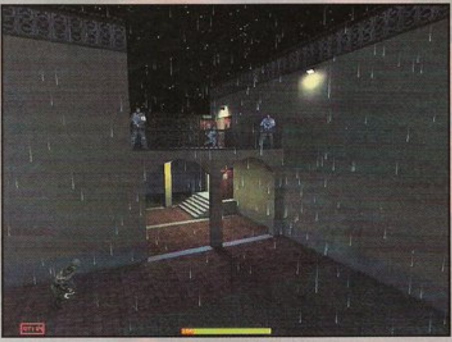
Az első rivális lehet a Barking Dog Studios készülő játéka, a Global Operations, mely már címében is hasonlít a fentebb említett anyagra.

A minőségre azonban garanciát jelent, hogy a cég programozói olyan anyagokkal váltak ismertté, mint a Homeworld: Cataclysm, vagy éppen a — figyelem! — Counter-Strike Beta 5.0 (innen a cikk alcíme, hiszen ezek a srácok azért egyszer már bizonyították)... hoppá!



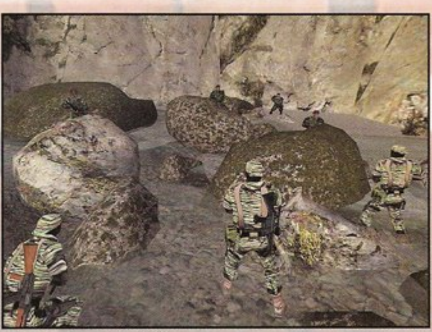
Amelyik kutya ugat...

Hogy egyáltalán van e igény az effajta programokra, az nem is kérdés. A Quake III a hivatalos adatok szerint a legnépszerűbb FPS, ám jelen pillanatban több szerveren többen nyomják a CS-t, mint a Quake-et — megszámlálhatatlanul sok bugja ellenére. Az ilyen jellegű programok életképessége tehát egyáltalán nem kérdéses — a kérdés sokkal inkább az, hogy hogyan sikerül a kivitelezés.



Ha akad egyáltalán olyan olvasó, aki nem tudja, miről van szó, azok kedvéért elárulom: az ilyen játékok lényege, hogy a terroristák legyőzzék az anti-terroristákat, illetve vica versa.

Egyszerű, egyszerű, de nem is ez a lényeg — ami igazán fontos, az a játékélmény. A CS buggyűjteménye ellenére is olyan példátlan játékélményt nyújt, amit mindezidáig egyetlen más programnak sem sikerült visszaadnia (gondoljunk csak Martinra, aki nap mint nap úgy pattan fel a CS mellől, hogy törli le az egészet — aztán az említett procedúra mégsem történik meg, révén hogy nincs jobb, amire lecserelhetné☺).



▲ Szerintem beszéljük meg...

A Global Operations — való igaz, nem kanyarodik el annyira a CS világától, mint az Operation Flashpoint — már most, fejlesztése közben is igen jó paraméterekkel rendelkezik. Lássuk csak!

„Aztán elrepülök Ríóba..."

Teljesen meglepő módon a Global Ops készítői főként napjainkban is háborús, illetve terrorista gócokként ismert területeket választották a játék helyszínéül. Csecsenföld, Columbia, Észak-Írország, Libanon, Uganda, Srí Lanka, Spanyolország, Peru, az Északi-Sarkvidék, Japán, a Dél-Kínai tenger, Anglia, Mexikó, Kanada, Afganisztán mind-mind fontos helyszínei lesznek a játéknak. A valóságban is létező helyek varázsát a készítők még azzal is megfejelték, hogy a küldetések a valóságban is megtörtént konfliktusokon alapulnak, így mintegy 32 féle fegyveres erő tagjait alakíthatjuk. Ha teszem azt, a küldetés a Dél-Kínai tengeren zajlik, az egyik csapat az Indonéz Katonai Erőket játssza, a másik pedig az Ausztrál Különleges Erőket.

A készítők a kezdetek óta igen nagy hangsúlyt fektetnek a realizmusra: ez nem csak a fegyverekben, és azoknak külsejében, hangjában nyilvánul meg, de a dinamikus időjárásban is, amely esőt, ködöt, hóesést is szimulál majd — ezen a ponton biztosan túllépve a CS-n —, és a katonákon megjelenő vér és sárfoltokban, valamint az egyenruhák élethűségében és a csontváz alapú modellezésben is.



Minden realizmusa ellenére a készítők ügyelnek arra, hogy a nagy élethűség ne menjen a pergő játékmenet rovására.

Ennek köszönhetően minden küldetés célja más és más lesz. Lesznek olyanok, amelyeket már a Counter-Strike-ban is megismerhettünk (túszmentés, bombahatástalanítás, VIP kísérés), de lesznek egész újak is (bázisfoglalás, bázispusztítás, merénylet) — sőt, lesznek olyanok is, amelyeket már ismerünk, de itt némi csavarral találhatók meg: például a VIP mentés azon formája, amikor a terroristáknak is el kell vinniük a VIP-t adott helyre, az anti-terroristáknak pedig ezt megakadályozván ki kell szabadítania azt, és egy egész más helyre kísérni...

Mondd, te kit választanál?

A CS-től eltérően a Global Operations ún. karakterosztályokkal is rendelkezik.

Összesen hét féle karakterosztály van, amelyek olyan specializálódást tesznek lehetővé, mint például a medikus, vagy a mesterlövész. A parancsnok (Intelligence Officer) például nem feltétlenül vesz részt a harcban, inkább a háttérből irányít, ügyel a megfelelő taktikára, miközben egy speciális térképen, és csapattársai vállára helyezett kame-







kamerán keresztül figyeli az eseményeket.

A játékos karakterosztálya egyben az általa megvásárolható fegyverek körét is behatárolja. Egy mesterlövész például nem vehet magának golyószórót — ugyanakkor a földön heverő fegyvereket bárki felkaphatja, így a mesterlövész is felveheti a földről az említett fegyvert, de ez jelentősen lelassítja, és a célozni sem fog tudni vele túl jól. Ily módon sokkal hasznosabb, ha választott karakterosztályunknak megfelelően viselkedünk, és egy mesterlövész nem akar Rambot játszani...

Ha már a vásárlásnál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a készítők igyekeztek gyengíteni a játék frag-, és pénzgyűjtő mentalitásának aspektusát: az akciók után elkölthető pénz ugyanis közös kasszába kerül — mondjuk a jobb játékosok ezt eddig is meg tudták oldani, a sikeresebb például vett egy fegyvert a gyengébben szereplőnek — de ez a megoldás sajnos nem túl elterjedt.

Egy egész rakat cuccot összevásárolhatunk: távcsövet, éjjellátó szemüveget, hőlátó szemüveget, különböző páncélzatokat, egészségügyi csomagot, stb. Fegyverekből annyi, hogy összesen 36 féle fegyvert vásárolhatunk, amelyek minden részletben valósághűek. Összesen ... hordhat magánál az ember, ... játék közben a modelleken ... (a modellek egyébként 1200 poligonból épülnek fel, és a készítők által használt LithTech 2.5 engine még a szájmozgást is támogatja — ennek ellenére a motor szinte minden főbb részét át kellett írniuk a játék kedvéért).

A lövedékek azon túl, hogy a keskenyebb falakon átmennek, még akár



gellert is kaphatnak és az általuk okozott sérülés a modelleken vér, illetve ki-, és bemeneti sebekben is megmutatkozik!

A játékmenet finomságai

Bár azt mondhatnánk, tulajdonképpen a Global Operations minden eleme lopott ötlet, a jó dolog az, hogy talán pont ezért jó néhány olyan megoldással találkozhatunk, amik éppen a játékosok érdekeit figyelembe véve születtek meg. Ilyen például a respawn rendszer, ami sem a Quake-es, sem a CS-s megoldásra nem hasonlít. A dolog úgy működik, hogy adott percenként egy jármű elindul az aktuális csatatér felé — ide kerül minden halott. Amíg el nem érnek a csatatérig, van idejük vásárolni és nyugodt körülmények között átbeszélni a követendő taktikát — ezek után újra visszakerülnek a harc kellős közepébe, úgyis mint erősítés, nem egyesével, hanem az összes halott egyszerre. Ezután új jármű indul a bázisról, az ezután elhullottak már erre kerülnek. Hasonló a dolog, mint a CS-ben, azzal a különbséggel, hogy nem kell megvárni, amíg a maradék két játékos még jópár percig kerülgeti egymás búvóhelyét☺...

A Global Operations (a single player játékmód jelenléte mellett) elsősorban a multiplayer játékra lesz kihegyezve (gondolom, erre már ti is rájöttetek az eddig leírtakból) — maximum 24-en gyűrhetjük, de minden szereplő behelyettesíthető NPC-vel is, ami szintén egy üdvözlendő lehetőség a játékban.



A modkészítők is örülhetnek, a játékhoz ugyanis pálya és modellszerkesztő is tartozik majd.

Jajjjj, de izzgatott vagyok...

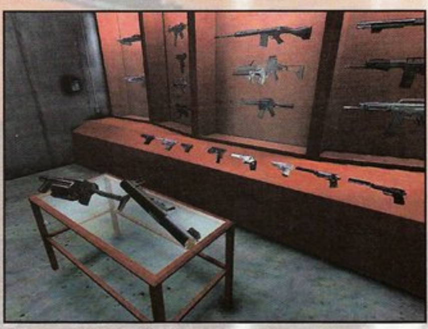
Végezetül már csak annyit fűznék mindehhez hozzá, hogy a Global Operations talán éppen az innen-onnan összeszedett ötletek miatt lesz igazán jó játék — hiszen a dolgok jelenlegi állása szerint benne lesz minden, amit eddigi kedvenceinkben szerettünk, és mindent lecserélnek, amit nem...

Az FPS megszállottak mindenesetre már előre fenhetik a fogukat, a CS rajongók meg egyenesen ujjonghatnak, ugyanis a Global Operations hamarosan megjelenik (a játék kiadója a Crave Entertainment, amely mostanában valamiért nagyon elhanyagolta a PC-s piacot, és a konzolos megjelenésekre gyúrt) — hamarabb, mint a Team Fortress 2, vagy a nagyon tetszetős Doom 3...

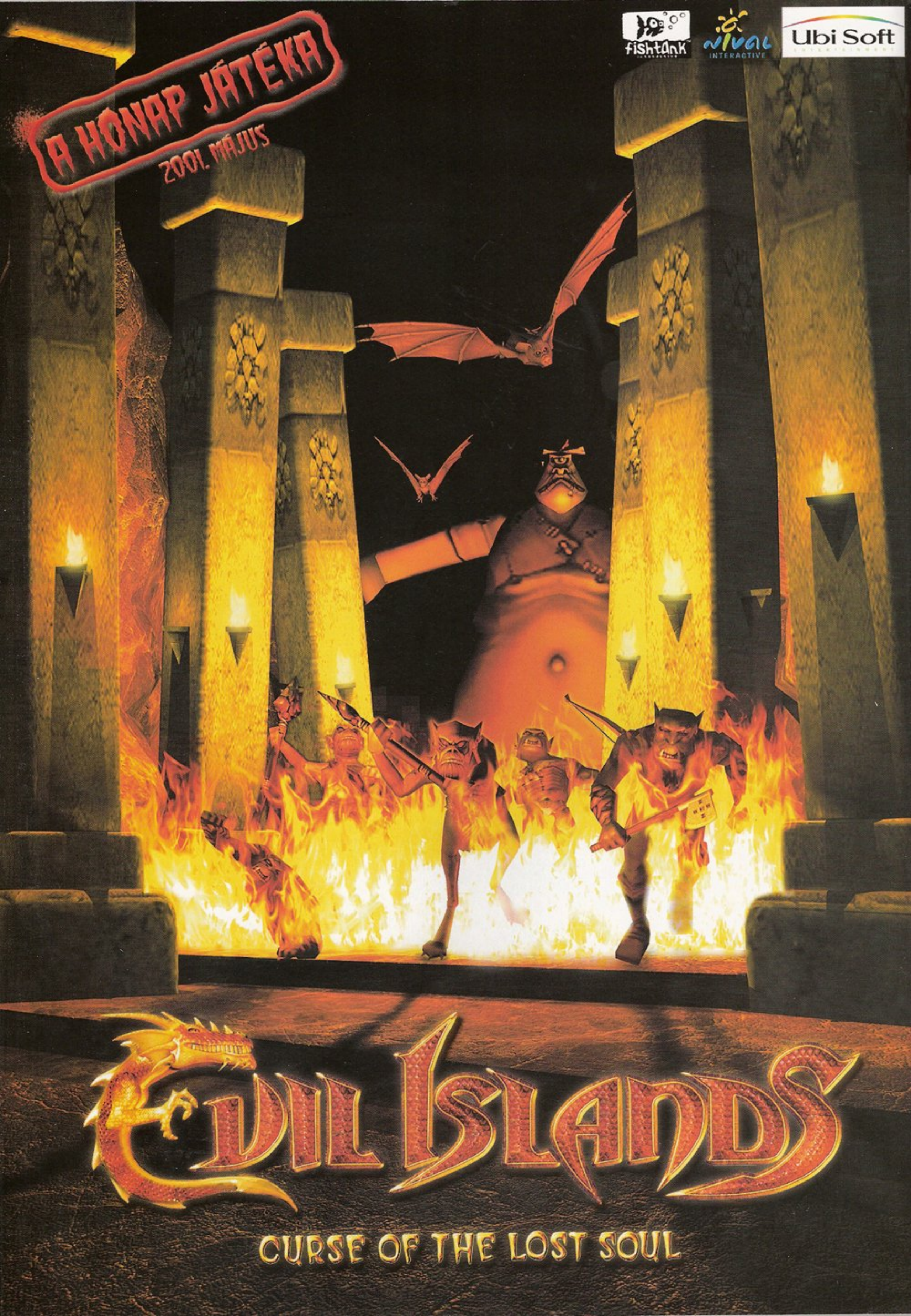
Ha a Barking Dog Studios minden hozzá fűzött reményt bevált, és minden ígéretet teljesít, valószínűleg jó néhány új rajongót szerezhet a taktikai FPS-ek megszállottjainak népes tábora számára.

Ha csak megközelítőleg vissza tudja adni a CS hangulatát, feleannyi buggal — már akkor elégedetten dőlhetünk hátra...

VargaB.



▲ *Fegyverszakértők előnyben*



A HÓNAP JÁTÉKA
2001. MÁJUS
fishtank
Nival INTERACTIVE
Ubi Soft
EVIL ISLANDS
CURSE OF THE LOST SOUL



EVIL ISLANDS

„Szóval te vagy a kiválasztott... hmmm..."

Fénylő ragyogásra riadsz fel. Ahogy kinyitod a szemed, az eléd táruló nagy fényesség egyenesen az agyadba hasít, mint egy penge, de még így is látod, ahogy egy apró, ragyogó sárkányhoz hasonlatos lény — talán szaggatott mozdulataidtól megriadva — elröppen a közeledből.

Ahogy lassan feltápászkodsz, hirtelen ráébredsz, hogy a neveden kívül semmire sem emlékszel — nem tudod, hogyan kerültél ezek közé az ősi romok közé, és azt sem, ki vagy. Előtted az óceán tárja szélesre karjait, mögötted a vadon zöldellő lombjai hívogatnak.

Valamiféle elhagyatott ösvény terül el a romok mellett, így jobb ötleted nem lévén, arra indulsz el. Magad sem tudod, merre tartasz, de hamar rá kell ébredned: ez a táj egyáltalán nem olyan idilli, mint amilyennek látszik. Farkasok, vadkanok, mérges varangyok támadnak rád, miközben az ösvényt követve a parti fövényre érsz.

Lassan rád esteledik, és te már kezded azt gondolni, a világnak eme szegletét a civilizáció még nem kebelezte be, amikor az éji sötétben hirtelen majdnem egy ogre karjaiba futsz. Óvatosan elosonsz mögötte, miközben biztos kézzel leakasztod pénzes-zacskóját az övéről. Mosolyogva nyugtázod, hogy bár azt sem tudod még, ki vagy, bizonyos, hogy a tolvajlás művészetében már vannak tapasztalataid.

Előtted egy patak csordogál — keskeny híd ível át rajta, melynek túlsó végén két görnyedt hátú goblin strázsál. Pisszenés nélkül mögéjük lopakodsz, és hátulról intézed el őket, egyetlen erős csapással.

Ahogy a pirkadat fényei belopakodnak a fák lombjai közé, észreveszed a cölöpkerítéssel körbevett falucska kapuit. Nem sokat gondolkodsz, egyenesen besétálsz a nyitott kapukon.

A falu lakosai álmélkodva bámulják furcsa öltözeted, és bronz fegyvered, mely leginkább törött nyelű lándzsára hasonlít.

— A Kiválasztott! — súgják egymásnak a bőrbe öltözött férfiak és nők, félelemmel vegyes áhítattal tekintetükben.

És bár abban biztos vagy, hogy ez csak valami félreértés lehet, úgy döntesz, belemész a játékba — ki tudja, ezek a népek talán még segítségedre is lehetnek abban, hogy kiderítsd, ki is vagy te, és mi a fészkes fenét keresel ezen az isten háta mögötti helyen...





Igen, ork... igen, nő...

Egyszer volt, hol nem lett

Ha valakinek ismerősen cseng a Nival Interactive csapatának neve, az minden bizonnyal összefutott már valahol, valamikor a Rage of Mages valamely epizódjával, a pár éve alakult, moszkvai illetőségű fejlesztőgárda ugyanis ezzel a két műremekkel alapozta meg hírnevét a számítógépes játékok világában.

A kor követelményeivel haladva, és a kezdeti tapasztalatokból tanulva készítették el legújabb szerepjátékukat, mely a hangzatos Evil Islands: Curse of the Lost Soul névre hallgat, és állítólag példátlan módon igyekszik ötvözni az RPG-k két nagy királya, a Diablo és a Baldur's Gate minden előnyét. És hogy ez mennyire sikerült? Lássuk!

sZAKasztott Mása

e az EI a fentebb említett elődöknek? Hát ezt éppenséggel nem mondanám. Én inkább úgy fogalmaznék, hogy a legmegnyerőbb tulajdonságokat ötvözi — innen egy kicsi, onnan egy kicsi...

Baldur's Gate mindenképpen, a Diablo-s összehasonlítást felejtsük el, sokkal inkább említhetném a Commandos taktikázó menetét — ezen ötvözet egy igazán egyedi játékmenetet szült, amelyet nem egyszerű módon nevezzünk taktikai szerepjáték. És hogy ez a megnevezés mennyire találó, azt ti is el fogjátok ismerni, mire ennek az ismertetőnek a végére értek.

Adva vagyon tehát Zak, a szőszi kis gizda gyerek, akit mindenki (kivéve az a pár fazon, aki azért rendesen átlát a szitán) a Kiválasztottnak hisz, de mi persze tudjuk, hogy mint minden szerepjáték hősének, neki is csak ugyanolyan tulajdonságai, mint a többi halandónak. Vessünk hát egy pillantást arra, miként is működik a

Karakter pátyolgatás

az Evil Islandsban. A legfontosabb paramétereket Attributes (jellemzők) címszó alatt találhatjuk: három elsődleges, és öt másodlagos jellemzőről van szó, melyeket az elsődlegesek nagy mértékben befolyásolnak.



Az elsődleges jellemzők közül az első az erő (strength), mely a karakter fizikumát, felépítést jelenti, illetve kihatással van az egészségre (health), és a teherbírásra (encumbrance) is — azaz az erős karakter jobban állja az ütést, és nehezebb páncélokat is elbír.

A második jellemző az ügyesség (dexterity), mely meghatározza a karakter teljesítőképességét (stamina) és kihatással van a cselekvésre (actions) is — azaz, hogy milyen gyorsan tud ütni, vagy varázsolni.

Utolsó elsődleges jellemzőnk az intelligencia, mely meghatározza, hogy mennyi tapasztalatot nyerhetünk egy-egy quest teljesítésével. Minél magasabb ez az érték, annál több tapasztalati pontot kapunk, így nagyobb tempóval tudjuk fejleszteni karakterünket. Emellett a magasabb intelligencia csökkenti a varázslás által elhasznált teljesítőképesség mértékét, valamint növeli a varázstudásunkat is.

A másodlagos jellemzők közül az első a már említett egészség, vagyis hogy mennyi a karakterünk életereje. Az életerő a játék során folyamatosan növekszik, sérülés esetén pedig lassan, de biztosan visszaáll eredeti értékére.

Szintén említettem már a teljesítőképességet, mely a varázslatok idézéséhez, illetve a futáshoz szükséges, és az egészséghez hasonlóan, elhasználódás esetén automatikusan visszaáll maximális értékére — persze csak idővel.

Cselekvés — erről is beszéltem már az ügyesség kapcsán.

A teherbírás határozza meg, hogy karakterünk mennyi összsúlyt cipelhet.

Tapasztalat: igen sok jellemzőre hatással van, minél több a tapasztalat, annál magasabb az egészség és az ügyesség mutatója. A tapasztalati pontokat befektethetjük karakterünk jártasságainak (skills) és képességeinek (abilities) fejlesztésébe.

A jártasságok hat paraméterből állnak: az első a közelharc (melee), a második a lőfegyverek használata (archery). A harmadik a Use/Steal, mely meghatározza, hogy karakterünk mennyire tudja kezelni a szerkezeteket, kinyitni a zárakat, vagy éppen lenyúlni az ellenfeleket.

A maradék három jártasság határozza meg, hogy mennyire vagyunk jártasak a mágiában, de erről majd később.

Képességekből rengeteg van, ezek-





▲ *Csak nem te vagy az, Prométeusz???*





kel specializálhatjuk karakterünket — és jóval több XP-be kerülnek, mint a jártasságok fejlesztése. Mindegyiknek három fokozata van, melyek egyre többet és többet kóstálnak, viszont a képesség eredményességét is jócskán megnövelik. Elsősorban vannak a különböző fegyverek használatának képességei, melyek növelik az adott fegyver által bevitt ütések hatását, illetve bónuszokat adnak védelmünkhöz is. Aztán vannak a mágikus iskolák képességi, melyekkel magasabb szintű varázslatokat is véghezvihetünk. A többi képességet csak felsorolásszerűen említeném: éjszakai látás (Night Vision — jobban látunk éjszaka), egészség (Health — megnöveli egészségünket... naháát!), kitartás (Endurance — növeli teljesítőképességünket), regeneráció (Regeneration — egészségünk hamarabb helyreáll), Recovery (teljesítőképességünk hamarabb helyreáll), cselekvés (Actions — gyorsabban tudunk ütni és varázsolni), teherbírás (Encumbrance), erő (Strength), ügyesség (Dexterity), intelligencia (Inteligence) — megnövelik a hozzájuk tartozó értéket.

A már megszerzett és még fel nem használt tapasztalati pontunkat a zónák közti utazások alkalmával, illetve vásárlás közben oszthatjuk el a megfelelő helyre, tetszésünk szerint.

Mint az a fentiekből is kiderülhetett, az Evil Islandsben nincsenek karakterosztályok, sem szintlépések. Az, hogy karakterünk miféle kalandozóvá fejlődik, csak rajtunk múlik, „nevelhetünk" például minden fegyvernemhez konyító harci gépezetet, vagy a mágia minden iskolájában jártas varázslómestert, de akár olyan hőst is (és ez sokkal inkább megtérül) aki jártas a mágiában és a harcban egyaránt. Még azt is megtehetjük, hogy egy már orientálódott karaktert teljesen átnevelünk, bár erre egyáltalán nem lesz szükség — de megtehetnénk. Egyébként az egész rendszer teljesen átlátható és logikus felépítésű: értelemszerűen egy jó fizikai felépítésű fickót harcosnak tápolunk, aki jól bánik a közelharci fegyverekkel, míg egy törékeny lánykát inkább a mágia rejtelmeibe avatunk be, némi íjász szaktudással megtámogatva — már csak azért is, mert egy ilyen karakterre úgysem lehet túl sok páncélt ráaggatni...



A mágia

igen egyszerű, jól átlátható rendszert alkot. Három iskolája van, az elemi mágia, az érzékleti mágia, és az asztrális mágia.

Az elemi mágia tulajdonképpen minden harci varázslatot magába foglal. Három nagy csoportja a Tűz, a Sav, és a Villám, melyekből négy-négy fajta varázslat idézhető. A Tűz esetén ezek a tüzes nyíl, mellyel egy személyt közvetlenül lehet támadni, a tűzgolyó, mellyel egy adott területre támadhatunk, a tűzfal, mellyel szintén egy bizonyos területre támadunk, ám a hatása nem egyszeri, hanem rövid ideig fennmarad, és végül egy védelem varázslat a tűzzel szemben — ezek megfelelői a másik két csoportban is megtalálhatók, például a tüzes nyíl-villám-savsugár, vagy a tűzfal-villámsorompó-savköd, és így tovább.

Az érzékleti mágia elemei érzékelésünk javítására, illetőleg az ellenség érzékeinek csökkentésére, vagy pedig megtévesztésükre szolgálnak — éjszakai látás, némítás, láthatatlanság, ilyesmi.

Utoljára maradt az asztrális mágia, mely elsősorban gyógyításra szolgál, de azért akad itt még ezen kívül is egy pár hasznos dolog, úgymint erősítés, regeneráció, gyengítés, gyorsítás, lassítás, bénítás, teleportálás, stb.

Minden varázslatnak van egy bonyolultsági foka, ami arra szolgál, hogy az, akinek a jártassága az adott mágikus iskola terén nem éri el ezt a szintet, ne tudja használni. Ilyenkor ajánlatos a jártasságot gyorsan megnövelni némi XP-vel. A varázslat energiája sem lehet magasabb a karakter teljesítőképességénél, és ezek a kitételek igazak a tárgyakba illesztett varázslatok esetén is, de erről majd később.

A varázslatok hatását meg is növelhetjük — ilyenkor csupán egy megfelelő rúnára van szükség, amit a varázslatba applikálunk. Rúnákat a levágott ellenfelektől is szerezhetünk, de minden olyan boltban is megvásárolhatjuk őket, ahol foglalkoznak mágia értékesítésével. Rengeteg féle rúna van, melyek mind más és másféle hatást gyakorolnak az adott varázslatra: Range — segítségével messzebbről is elindíthatjuk a varázslatot, Targets — a varázslat nem csak a célszemélyre, hanem a közvetlen közelében tartózkodókra is hat. Area — a varázslat nagyobb területre hat. Effect — felerősíti a varázslat hatását. Duration — meghosszabbítja a varázslat hatását. Energy — csökkenti a varázslat által felhasznált Staminát, azaz teljesítőképességet.



Ezeknek a rúnáknak két fokozatuk létezik, extra és ultra.

A rúnák második csoportjának tagjai a célszemélyre vonatkoznak, ezek afféle szűrők — segítségükkel szabályozhatjuk, hogy a varázslat csak barátainkra (Friend Filter), vagy csak ellenfeleinkre (Enemy Filter), illetőleg kizárólag emberekre (Human Filter), vagy goblinokra (Goblin Filter), vagy orkokra (Orc Filter), vagy gyíkemberekre (Lizard Filter) hasson.

A legutolsó rúna kategóriának mindössze két tagja van — ezek segítségével applikálhatunk varázslatokat a tárgyakba. A Trigger segítségével a mágia akkor lép működésbe, amikor a tárgy használatba kerül; például egy gyógyító varázslat a páncélban „bekapcsol", ha valaki ránk ver egyet (persze csak akkor, ha az illető arra a testtájékra támad, ahol a mágikus vértet viseljük). A Continuous folyamatos mágiát biztosít, a varázslat energiájának mértékéig.



Szóval ott állunk a boltba, zsebünkben egy marék arany, és varázslatot akarunk gyártani: először is válasszunk le egyet a kívánatos mágikus iskolához tartozó keystone-ok közül. Ha alapszintű varázslatot akarunk készíteni, akkor a pipára kattintva már kész is vagyunk, helyezzük a varázslatot az inventoryba, és adjuk oda a tulajdonosának. Ha bonyolultabb varázslatot szándékozunk előállítani, akkor jönnek a képbe a rúnák. Ebben az esetben még ne kattintsunk a pipára, hanem az inventorynkban lévő, vagy a bolt kínálatában szereplő rúnák közül válasszunk ki egyet (vagy többet, de vigyázat, nem minden rúna applikálható mindegyik varázslatba). Csak most okézzuk le a műveletet, és kész is. A Construct ablak bal oldalán mindig láthatjuk a készülő varázslat leendő



tulajdonságait, és árát is. Ha a varázslatot valamilyen tárgyba akarjuk beilleszteni, akkor a Trigger, illetve Continuous rúnák egyikét helyezzük bele, mert csak így applikálhatjuk majd.

Hogy a varázslatok élesben miként működnek, azt hamarosan kitaglaljuk.

Fegyverek, vértek, tárgyak

A boltokban rengeteg tárgyat megvásárolhatunk, de mivel kalandozásaink során rengeteg jó minőségű nyersanyagot összeszedünk, így az egyedi felszerelések konstrukciója sokkal kedvezőbb megoldás. A dolog hasonlóan működik, mint a varázslatok esetében: szükségünk van egy kéknyomatra, amely tartalmazza a tárgy alaptulajdonságait. Ezt beillesztve a megfelelő helyre eljutunk a második lépéshez, az a tárgy anyagának: a kéknyomat meghatározza, hogy mennyi és milyen típusú anyagot használhatunk fel — a mennyiséget nem áll módunkban módosítani, a minőséget igen, ugyanis minden anyagból létezik silányabb és strapabíróbb (például a bőrből létezik vékony, vastag és kemény bőr).

Az értékesebb nyersanyagokat többnyire a terepen fogjuk összeszedni. Szóval beillesztjük az anyagot, majd a varázslatot, ha akarjuk, és kész a tárgy. Így készíthetünk fegyvereket, ruhákat és vérteket. A már meglévő tárgyakat akár elemeikre is bonthatjuk, hogy az anyagot valami máshoz használjuk fel, vagy hogy a kéknyomatot jobb nyersanyaggal támogassuk meg.

Karaktereink három féle nehéz (sisak, mellvért, lábpáncél), és négy féle könnyű (ing, gatya, csuklószorító, csizma) vértet viselhetnek. Ezeknél az egyetlen kritérium, hogy összsúlyuk nem haladhatja meg a karakter teherbíró képességét.

Fegyverekből és kiegészítő tárgyakból összesen négyet hordhatunk magunknál, míg varázslatból nyolcat. A fegyvereket egyébként ugyanúgy érdemes a konstruktorban fejleszteni, mivel így nagyobb sebzésre képesek, főleg, ha valami jóféle varázslatot is beleapplikálunk.

Az idáig taglalt mágiával és felszereléssel kapcsolatos dolgok egyébként nagyon jól átlátható és könnyen kezelhető rendszert alkotnak, így a shop-ablakokban látható ikonok külön taglalására nem térek ki — pihentessétek egy kicsit rajtuk az egér mutatóját, az majd segít.

Most, hogy már mindent tudunk arról, hogyan menedzseljük kis brigádunkat, vessük bele magunkat a kalandok sűrűjébe...

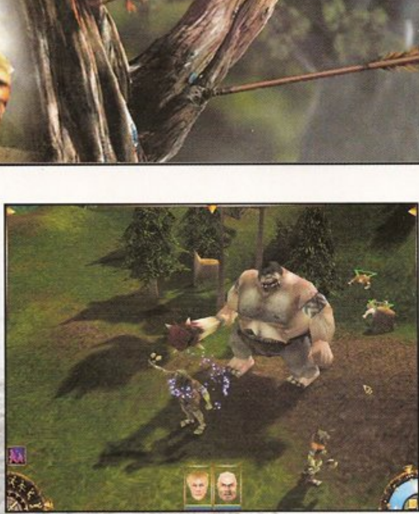
Játszunk? Játszunk!

Miért is ne, hiszen questünk aztán akad dögivel, legyünk akár egyedül, akár két segítőnk társaságában. Szóval kint vagyunk a terepen, jönnek mindenféle orkok, meg goblinok, meg monsztrék, és le kell gyaknunk őket. A képernyő bal fölső sarkában láthatunk egy kis információs ablakot, amely alapból a kiválasztott (vagy a kurzorral pozicionált) karaktert vagy figurát mutatja — ahogy megy, vagy harcol, szóval frankón animálva —, illetve aktuális egészségi állapotát, és stamináját; de tetszés szerint átválthatjuk a nézetet sérültségi mutatóra is, aktuális tulajdonságokra, vagy az érvényben lévő varázslatok kijelzésére is. Ezek közül a legfontosabb az aktuális tulajdonságok ablaka, itt ugyanis a kurzort egy-egy szívósabb ellenfél fölé mozdítva megtekinthetjük annak támadási és védekezési szintjét, illetve azt is, hogy milyen támadásokkal és varázslatokkal szemben ellenálló.

Középen fönt látható egy szöveges ablak, melyben az összeszedett tárgyakat láthatjuk — kiválasztható, hogy összesítve, vagy a megszerzés sorrendjében mutassa a tárgyakat, illetve itt kapunk rövid üzeneteket a questekkel kapcsolatban is.

Jobbra fent egy kis térkép látható.

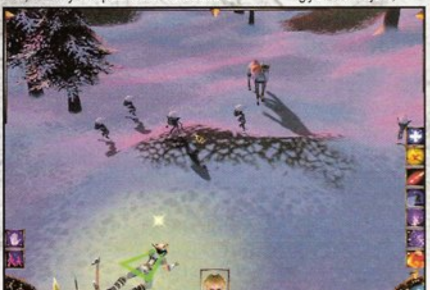
Balra lent látható a lopás/használat ikonja, alatta a követő mód kapcsolója. Legalul követhetjük figyelemmel, hogy hősünk milyen testpozícióban leledzik (erről mindjárt), illetve hogy támadó, vagy védekező módban van e. Középen lent hőseink arca, staminája, egészsége látható, jobb szélen pedig az idő múlását követhetjük figyelemmel, illetve a numerikus +, és a numerikus — segítségével gyorsíthatjuk, lassíthatjuk is.





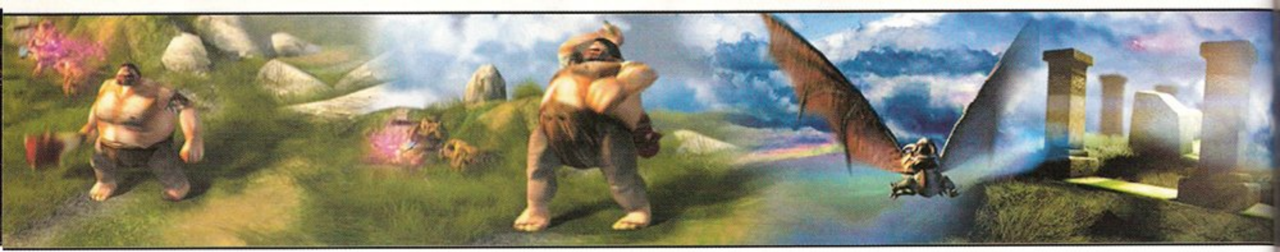
Tehát induljunk ki abból az ideális helyzetből, hogy partival vagyunk — a szóló kalandozás esetén a kezelés tulajdonképpen úgyis ugyanez, különben is többet leszünk társaságban, mint magányosan.

Tehát a karakterek között az F1-F2-F3 billentyűkkel válogathatunk, illetve F4-gyel kijelölhetjük mindent egyszerre. A terepen négy mozgási forma van használtban, úgymint futás (Y), séta (X), guggolás (C), kúszás (V). A futás értelemszerűen a leggyorsabb, viszont teljesítőképességünket igencsak igénybe vesz. A séta az séta. A guggolás kicsit lassabb a sétánál, viszont így jelentősen csökkenthetjük az esélyét annak, hogy az ellen észrevegyen. A kúszás a legnesztele-





▲ *Ez az ork törzs kivételesen barátságos — szerencséjükre*



nebb és észrevétlenebb közlekedési forma, segítségével egészen közel tudunk lopózni az ellenhez, hogy aztán orvul ráhúzzunk egy nagyot, ami jó esetben egyből le is teríti. Ez a legjobb módja az ellenfelek becserkészésének.

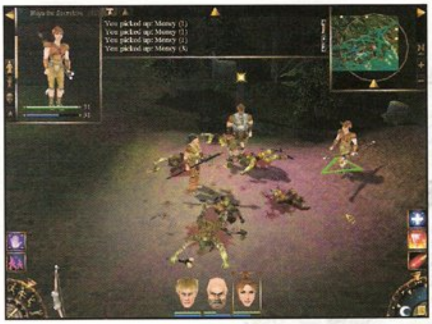
Ha már betámadtunk valakit, azt is szabályozhatjuk, hogy melyik testrészére támadjunk. Célozhatunk fejre (8), testre (5), kézre (4, 6), lábra (1, 3) — a számbillentyűk a numerikus billentyűzeten értendők, ha lenyomjuk őket, a kurzorunknál megjelenik egy kis fehér test, amin a célterület pirosan látszik. A fej többnyire kritikus pont, ugyanis nem könnyű eltalálni, viszont ha sikerül, igen nagy sérülés okozható. Lábra és kézre értelemszerűen nem érdemes támadni olyan lények estében, amelyek nem rendelkeznek végtagokkal, mint például a banshee-k.

Viszont ha látjuk, hogy valamely testrész erősen sérült (a figura véres lesz azon a ponton), akkor érdemes azt célba venni, ugyanis ilyenkor az is kritikus ponttá válik.

A fegyverek között a Q, W, E, R billentyűkkel válogathatunk, de csak akkor, ha egy karakter van kijelölve — ugyanez igaz a varázslatokra (1-8), és a másodlagos tárgyakra (P, O, I, U).

Valósidőben mindez persze elég nehezen koordinálható össze — nem lévén elég kezünk hozzá —, de szerencsére a készítők átvették a Black Isle szerepjátékok ama jó szokását, miszerint a szóköz lenyomásával kimerevíthetjük az időt — ilyenkor kioszthatjuk a feladatokat mindenkinek.

Tetszőlegesen beállíthatjuk, hogy melyik karakterünk milyen pózban nyomuljon, illetve hogy támadó, vagy védekező módban legyen. A támadó mód esetén hőseink egyből betámadják azt, aki rájuk támad, illetve automatikusan megtámadják azt, akit a többiek is betámadnak. Védekező mód esetén csak akkor támadnak, ha utasítjuk őket. Ez az opció fontosabb, mint amilyennek elsőre hisszük, hiszen eléggé gáz, amikor egy orvtámadást elszúrunk azzal, hogy valamelyik emberünk, akit ki sem jelöltünk, magától rányilaz a betámadandó ellenfélre — fuccs az orvtámadásnak. Szóval ne sajnáljuk kapcsolgatni ezt az opciót az egérrel vagy az A billentyűvel. Eleinte még minden egyes goblint érdemes orvul megcsapdosni, később már megerősödünk annyira, hogy a goblinokkal és orkokkal szemtől szembe is elbírjunk, de a nagyobb ellenfelekkel szemben mindenképpen taktikázni kell. Teszem azt, az ogrék regenerációja igen gyors, így nem tudunk nekik annyi sebzést okozni, ami nullára redukálná ezt a szintet. Ezért az ellenük bevált taktika a következő: a legerősebb és legjobban páncélozott karakterrel (akit értelemszerűen minél több harci képességgel láttunk el, a fentebb leírtak szerint) mögé lopózunk, közben a többiekkel elhelyezkedünk minél közelebb, de még látóhatáron kívül (egy jó kis Field of Vision varázslat jól jön). Egy gyors orvtámadás, mely leviszi az ogre életerejének nagy részét, majd némi támadó varázslat, ami csak a staminából futja — ha van valamilyen mágikus tárgyunk, például gyengítő varázslattal, akkor azt is ráereszthetjük, legalább az nem használja a staminánkat. Ilyetén módon igen alacsonyra leredukálhatjuk a monsztre egészségét, de ez az érték hamar növekedni kezd, ilyenkor üssük, vágjuk, majd amikor a stamina egy kicsit helyreállt, egy megsemmisítő erejű varázslattal terítsük le.





▲ *Mielőtt bárki megkérdezné, ez itt egy troll...*





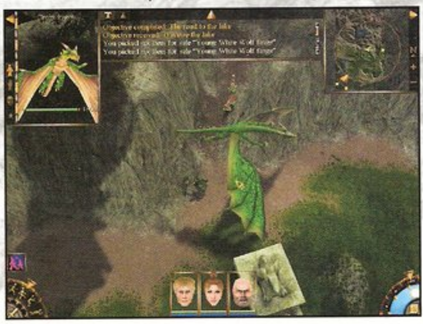
Minél előrébb haladunk a játékban, annál könnyebb elintézni egy ilyen nagy barmot (egy idő után már az orvtámadás sem muszáj, bár mindenképp ajánlott), de a kezdetek kezdetén ilyesmi eszünkbe se jusson.

Egyébként, ha már itt tartunk, a szabad karakterfejlesztési rendszert kihasználva én még a legharciasabb beállítású embereimnek is adtam minimális asztrális mágia ismeretet, és felvérteztem egy gyógyító varázslattal — a legzűrösebb helyzetekben mindig jól jött, úgyhogy csöppet sem bántam meg...

Nagyjából ennyit érdemes tudni a játék menetéről — készüljetek fel rá, hogy rengeteg questben lesz részetek, de ezek többnyire nem túl bonyolultak, és a Tab segítségével előhívható Quest Screen is igen hasznos segítséget nyújt a feladat pontos megértésében, kis térképpel, meg minden.

A játék során sokszor lesz lehetőségünk a partink tagjait ideiglenesen, vagy végleg lecserélni, de ez nem feltétlenül szükséges (néha viszont muszáj) — megtehetjük azt is, hogy csak egy-egy különleges quest alkalmával fogadunk fel új embert, mint afféle specialistát, míg a régit addig a faluban hagyjuk, majd később visszacseréljük őket — ebben is szabad kezünk van, mint oly sok más dologban.

Lesz olyan, hogy egy adott tárgyat kell használni valahol, ilyenkor a tárgyra irányítva a kis kezes kurzort — ami a tárgyak felvételénél is látható — ezt könnyedén megtehetjük, de az is előfordulhat, hogy egy megszerzett tárgyat kell használni egy másikon. Ilyen esetben, ha nem tudjuk, mit kell tenni, csak próbáljuk









– [illegible]–30, csábérő +100 — hmmmm...



[illegible] nálunk lévő tárgyakat, ha [illegible] működik, akkor nézzük [illegible] mit felejtettünk el teljesí[illegible].

[illegible] egyszerű...

[illegible] van lehetőségünk [illegible] is, akár interneten, [illegible], egyszerre max. [illegible] Ebben az esetben előre meg[illegible] karakterünk külsejét [illegible] és összetetten: [illegible] magasság és a súly erősen [illegible] a következő lépések[illegible] és az erő mutatóit) [illegible] (adott tapasztalati [illegible], valamint elláthatjuk [illegible] varázslattal és mágikus [illegible] — aztán indulhat is a [illegible] a single player módhoz [illegible] csapatmunkában kell vég[illegible] küldetéseket. Ilyenkor csak a szerver játékos pauzálhatja a játékot, de ez ebben az esetben nem zavaró. Multiban lehetőség van egymást közt cserélgetni a tárgyakat, varázslatokat, de akár még pénzt is adhatunk egymásnak, ha valaki nagyon megszorulna.

A játék ezen lehetősége is igen élvezetes, de az egyjátékos mód varázsát nem tudja ugyanolyan mértékben visszadni.

Na és hogy fest?

— írná most GyZ., és lévén nekem sincs hirtelen jobb ötletem, hát plagizálok. Tehát a megjelenítésről ejtenék egy pár szót. Mivel az Evil Islands a legújabb generációs szerepjátékok képviselője, ennek megfelelően full 3D-ben pompázik. A terep és a tereptárgyak megjelenítése lenyűgöző, minden egyes fa, hidacska, kunyhó gyönyörű, az állatok (merthogy azok is vannak) teljesen korrektül néznek ki. A játékban előforduló karakterek is mind nagyon aprólékosan kidolgozottak, külön egyéniség mindegyik. Az orkok, goblinok kidolgozása eszméletlenül jó, az egyéb szörnyek kivitelezése pedig teljesen új design, amit én egyszerűen csak az „orosz újhullám"-nak nevezek, hahaha...



Szóval a trollok például cseppet sem hasonlítanak a megszokott trollábrázoláshoz, böszöm nagy, húsos, zöldes-ragyás bőrű, nagy szemű fazonok (lásd valamelyik képen), de baromi jól festenek így is, vagy például az ogrék, akik nagy, dagadt tetovált fazonok, amolyan Pokol Angyalai beütéssel — de vannak unikornisok is, meg erdei manók, akik leginkább pszichotikus marslakókra hasonlítanak.

Volt, akinek ez az újfajta ábrázolásmód nem jött be, nekem viszont kifejezetten tetszett.

Ha ehhez hozzávesszük még a dinamikusan változó fény-árnyék hatásokat, például ahogy a fák árnyékai átfedik egymást, valamint a valós idejű időjárást és a napszakok változásait — ha esik, beborul az ég, ha beesteledik, szórt narancssárgás fény borít be mindent, mielőtt leszáll az éj, és hajnalban párás köd dereng a látóhatár szélén —, valamint a megjelenítés olyan nüansznyi apróságait, miszerint a hősök sérült testrészei véresek, szemük monoklis, jogos a tíz pont, még akkor is, ha akad egy két grafikai bug, mint például a kúszó emberek végtagjainak belemerülése a dombokba, vagy a nem mindig megfelelő helyen előtűnő karakter árnyékok.

Elkeserítő viszont a játék gépigénye — rögtön szaggatni kezdett, ha például erdőbe értem, pedig egy PII 400-as gépen nyomtam 256 mega RAMmal, és TNT2-vel, ráadásul még a felbontást sem vittem 1024x768 fölé 16 biten. Szóval kell hozzá vas, az már biztos, de ha beállítjuk például, hogy a fák, vagy a tereptárgyak ne vessenek árnyékot, akkor igen jó eredményeket érhetünk el.

A hanghatásokkal is kevésbé vagyok elégedett: az effektek alapjában véve jók, a zenék is remekelnek, de túl kevés van belőlük (ezeket egyébként mp3 formátumban fel is pakolja a vinyóra), a szinkronhangok pedig igazán vegyesek — vannak nagyon jók, például a nők többsége (kivéve a vén banyát), de vannak igazi ripacsok is szép számmal, pedig hivatásos színészek kölcsönözték a hangjukat a szereplőknek. Mindezt igyekszik némileg ellensúlyozni az a jónéhány igen eltalált beszólás, amit hőseink például hosszabb várakozás esetén, vagy lapuláskor eleresztenek („— Sosem fogom tudni kimosni ezt a mocskot a ruhámból!" vagy „— Arra számítottam, hogy jó néhány kalandban lesz részem, de ez...")

Összegezve

a tapasztaltakat be kell valljam, hogy az Evil Islands az egyik legjobban sikerült szerepjáték, amivel valaha is játszottam. Nagyon szép, nagyon élvezetes, és kellőképpen hosszú (a készítők 100 órát ígérnek; nem tudom, én nem mértem, és még a végén sem vagyok, de tényleg nem rövid...) — és bár biztos vagyok benne, hogy sokaknak nem fog annyira bejönni, mégis úgy gondolom, hogy megérdemli azt a 97 százalékot, mégha ez elfogultságnak is tűnhet. Őszintén megmondom, pár nap játék után olyasmire vetemedtem, amire még soha — vettem a bátorságot, és írtam egy gratuláló e-mailt a Nival Interactive-nak — akik postafordultával meg is köszönték.

Az Evil Islands tökéletes ötvözete az RPG-knek és a taktikai játékoknak, és mint ilyen, teljesen egyedülálló — épp ezért mindenkinek melegen ajánlom. Szerepjáték megszállottaknak pedig legalább kipróbálás szintjén kötelező darab!

VargaB.

www.evil-islands.com

Fishtank Interactive - Ubisoft / Nival Interactive
PIII 450 (PII 233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

- lenyűgöző látvány
- egyedi játékmenet
- jó hosszú

- kevés zene
- gyenge szinkronhangok
- nagyon nagy gépigény

97



Europa UNIVERSALIS

Eirópa felé

1492: új eszmék, új perspektívák s új motivációk kora ez Európa számára. A század elején háborúk s járványok által sújtott, elnéptelenedett területek gyarmatosítókért s újraszervezett gazdaságért kiáltanak, míg a domináns szuperhatalmak diplomáciai viszálykodások közepette kacérkodnak a hódítás tervével. Ezen év derekán alkottatik meg a világ első földgömb modellje is, — made by Martin Behaim — mintegy előrevetítvén a Geocentrikus Világnézet későbbi megbukását, illetve az egyház ezen új eszme iránti ellenszenvét, sőt üldöztetését is. Meg volt ez a Colombus nevű csóka, aki csaknem egy évtizeden át kilincselt a Spanyol s Portugál uralkodóknál bizonygatva, hogy nyugat felé hajózva funkcionálisabb módon közelíthetőek meg India partjai, mint a bevett gyakorlat szerinti, Afrikai út megtétele révén. 1491-ben a Spanyol Izabella Királynő végül bizalmat szavazott a lelkes felfedezőnek s kalandornak, az eredmény pedig minden jóllakott nebuló előtt ismeretes: ezért azt nem is firtatjuk. Az újonnan felfedezett területek szinte azonmód viszálykodásokat szültek a Spanyol s Portugál érdekek oltárán, melyeket mondjuk pont elsimítottak egy későbbi keltezésű szerződés révén, Tanár Úr kérem, én készültem: Tordesillas, 1494 — az új földrészek, s új eszmék ígérete révén azonban elmondható, hogy Európa történelmének egyik legérdekfeszítőbb korszaka ez. Itt van ez a stuff, amely ezen periódus kezdetétől egészen 1792-ig követi s szimulálja a történelmi eseményeket, s mely sikerrel látszik bizonyítani: az új évezred első évében is kapós anyag lehet a klasszikus stratégia. Hát nem gyönyörűűűű? Hölgyeim és Uraim: Europa Universalis. —TAPS!-

Akácméz Kapható!

A stuff alapkoncepciója két öreg — de nem vén — nagyság erényeire támaszkodik, mely klasszikusok: Civilization, Risk. A megszállottaknak már ez is kellő motiváció az Europa Universalis azonnali beszerzésére, ám ettől függetlenül érdemes lehet letisztázni: ez a progi nem kínál semmi különlegeset sem esztétika, sem hanghatások tekintetében — olyannyira nem, hogy hasonlóan a Riskhez, a bázikus méretű térképek felületére szorítkozik minden történés, minden megmozdulás. Értsd: a végletekig hagyomány hű, a szó nemes értelmében vett old school stuffal fogunk egyezkedni — most.





▲ Európa. 1510. Nem vagyok jelen.

Az anyag 11 előre gyártott történelmi scenariot kínál, ám ezek méreteiknek s az átlagos játékidőnek hála, kampányokként is felfoghatóak. Ezen konfliktusok túlnyomó része sajátos módon fellelhető a Cossacsben is, mintha csak összebeszéltek volna a kiadók, hogy most bizony megismertetik a Tengerentúli emberkékkel is Európa történelmének néhány érdekfeszítőbb mozzanatát. Vaccsdisz: Harmincéves Háború, Spanyol Örökösödési Háború, a Megvilágosodás, illetve a Forradalmak Kora, a Kereskedelem Kora, Függetlenségi Háború, s még sokan mások — külön kiemelendő a Fantázia, valamint a Nagy Kampány is, így most azokat: kiemeltük. Minden konfliktus legalapvetőbb elemei a konfliktus résztvevői. Ezen országok, népcsoportok közül szabadon választhatjuk meg a nekünk leginkább fekvőt, majd, ha sikerrel, avagy csúfosan szerepeltünk, érdemes lehet egy adott térképnek nekiveselkedni egy másik, avagy akár az összes többi oldalról is. Itt jön képbe a stuff értékrendszere — ezek a történelemhűség jegyében meghatározott restrikciók, ím egy példa, alanyunk a Harmincéves Háború, mint olyan: a konfliktus részvevői Franciaország, Ausztria, Dánia, Spanyolország, Svédország. Nézzük sorjában: Franciaország akkor jó, ha megbuktatja a Habsburg Szövetséget. Ausztria célja a Protestánsok megtérítése Katolikus hitre. A Dánok Spanyolországba szakadt honfitársaikat óhajtják felszabadítani, míg a Spanyolok nemes egyszerűséggel be kívánják nyelni Dániát szőröstül, bőröstül. A Svédek Németországgal tennék: ugyanezt. Ez csupán egy példa, hogy érthetőbb legyen a játék szisztémájának veleje. Minden scenariohoz ezekhez hasonlatos motivációk társulnak. Tessék csak ránehezedni az F1-re, remek kis mutató: itt az adott scenarioban résztvevő érdekek céljait, illetve ezek „teljesítési-fokának" százalékos mértékét vizsgálhatjuk, ami eleve jó kiindulási alapot szolgáltathat legfontosabb teendőink megválasztását illetően.

Provincia Kultúra

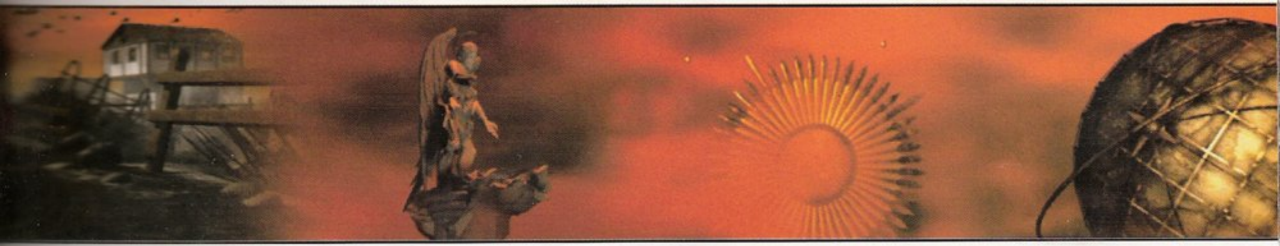
A tartományokat városok, illetve kolóniák képezik. Hovatartozásukról tájékoztatást nyújt a színkód, valamint azon körülmény is, hogy nem az igazgatásunk alá eső városok esetében képtelenek vagyunk belepillantani az ott folyó munkálatokba. Így azt javallom, mindenki illesse clickkel valamely városát, hogy megkezdhessük az átfogó szemlét, mintegy: frissen, üdén, fiatalosan. Kezdjük a Province Information ponttal, mely a bal szélen látható grafikus ablak középső épületén keresztül érhető el. A kiválasztott település első jellemzője a populáció. Népességünk folyamatosan



▲ Európa. 1513. Már jelen vagyok.



▲ Tirolban egész kultúrált réteseket mérnek



gyarapodik, amennyiben jelentős stabilitásnak, illetve nyugodt körülményeknek is örvendhet az otthonául szolgáló tartomány. Magasabb populáció persze nagyobb ütemű termelést, illetve jelentősebb tőkebeáramlást is biztosít az adók révén. Jön a Revolt Risk, mely mutató egy forradalom kitörésének százalékos valószínűségét jelzi. Ezen értéket legnagyobb mértékben a vallási nézetkülönbségek növelhetik: ha egy alapvetően Katolikus hitet valló tartományba Reformátusok érkeznek, majd — jó esetben — próbálnak együtt létezni, előfordulhatnak kisebb-nagyobb nézetkülönbségek. A Manpower mutató jelzi, hány katonánk maradéktalan ellátására képes évente a település. Az itt látható számot kell beszorozni ezerrel. Fortress: az erődítményekkel spékelt városok bevétele sejthetően jóval több időt, s katonai erőket követel meg — a szintrendszer szerint fejleszthető erődítmények révén így bizonyos létszámú haderők ellenében eleve sérthetetlenné tehetjük településeinket. Supply Limit: a város által kitermelhető utánpótlás mértéke, mely érték felett bizony számolnunk kell egységeink felszerelésének lassú, de biztos elhasználódásával. Ilyen esetekben célszerű lehet olyan települést választanunk haderőnk háttérországául, mely biztosítani látszik a maradéktalan ellátást. Van akkor a Kereskedelmi Központ — az itt feltüntetett település bonyolítja a legjelentősebb kereskedelmi forgalmat vizsgált városunkkal, míg az ezalatt lévő mutató városkánk éves bevételének direkt mértékét szignózza, alacsonytól nagyon magasig. Az utolsó pont kereskedelmi kapcsolataink számát jelzi, hasonló módon. A grafikus ablak tetejét egy célzatos pajzs ikon dominálja, rajta valamely nyersanyag képével. Az itt feltüntetett javak jelentik a városunk által legnagyobb mértékben kitermelt erőforrásokat. A termelés üteme, mint már szó esett róla, populációnk növeltetésével tovább fokozható, míg a pajzs jobb oldali mutatójára clickelve bepillantást nyerhetünk a folyó kereskedelem lelki életébe. Nosza! Itt van először is az adott nyersanyag natív, eszmei alapára. Alatta kínálatunk mértéke, míg azalatt a piac követelményei. Ezek százalékos mutatók, melyek révén megsaccolható ütemtervünk szabályozásának helyes útja. Aztán itt van, mennyit is hajlandó tejelni a piac felkínált javainkért, mely érték értelemszerűen annál nagyobb, minél magasabb a kereslet. Így ha valami kritikus nyersanyagból tonnányi állna rendelkezésünkre, éheztessük csak ki a piacot, majd még mielőtt valaki bevaríthatna, sózzuk el a komplett készletet csillagászati összegekért. Mert az lóvé. A lóvé pedig: jó. Termelésünk üteme tovább növelhető az adott nyersanyag előállítására szakosodott kolóniák, városok révén is. Az aktuális mérték számszerű alakja az Our Production pontban tekinthető meg. Alatta figyel az infrastruktúra, mely a termelésünk egészéből származtatható nyereség általunk érdemben is lefölözhető százalékát mutatja. Az infrastruktúra persze fejleszthető, ennek mikéntjéről értekezünk a későbbiekben.

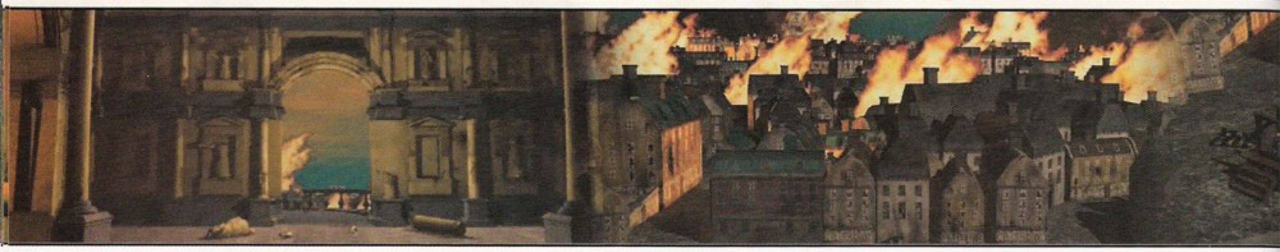

▲ *A fehér szín havas területeket jelez*


▲ *A fehér szín itt is havas területeket jelez - és ez így is marad*

Egy igen fontos mutató következik, mely piaci jelenlétünk havi forgalmát jelzi: ekkora összeget tudtunk kifacsarni a bizniszből az elmúlt hónapban. Az érték — ha komoly férfiemberhez méltóan nyomjuk — növelhető. A góc utolsó pontjában szemrevételezhetjük, ki az abszolút egyeduralkodó az adott nyersanyag tekintetében. Annyit segítek: az, aki a legtöbbet állítja abból elő. Most néztek, mi? A pajzs bal oldalán leledző szám is egy fontosabb gyermek, mely a következő értékek összegéből származtatható: a tartományt jellemző adóztatás mértéke, az itt előállított nyersanyagokból befolyó fix tőke, illetve a kereskedelmi adók. Így ezen szám összegszerűsége gyakorlatilag egyenes arányban áll városunk proszperálásával, avagy romlásával. Nézzük tovább az épületeket: a grafikus ablak bal felső sarkában figyelnek a gyárak. Általánosságban elmondható róluk, hogy technikai fejlettségünkért, valamint a piac nyersanyagaink iránti érdeklődésének növekedéséért is felelősek. S lévén, hogy a jól szervezett, biztonságot jelentő gazdaság megnyugtató képzetét is keltik az egyszeri lelkekben, áldásos mellékhatásként csökkentik a forradalmak kitörésének esélyeit. Nézzük csak: van itt először is a nem kifejezetten gyárszerű, ám érdekes módon szintén ebbe a csoportba tartozó Művészeti Akadémia. A létesítmény növeli stabilitásunkat, s amennyiben vagyunk oly leleményesek, hogy tartományaink fővárosaiban is installálunk egy-egy ilyet, úgy még némi tőke-bonusz is áll a házhoz, jelezvén az összegszerű lóvéra megvágott turisták belépőjegyeinek árát — máshonnan aligha származtatható ez az érték. A fegyvergyárak földi technológiánk színvonalát doppingolják, ezen jellemző természetét lásd később. Bonuszra akkor számíthatunk, ha a gyárat olyan településen emeljük fel, mely rendelkezik fém, avagy réz lelőhelyekkel. Van egy gyár, mely a tengerészélethez szükséges eszközöket s felszereléseket ontja magából, így ennek megfelelően Tengerészetünk technikai színvo-


▲ *Egy közeli az objektívákat tárgyaló dialógusablakról.*





nalát emeli. Jönnek a finomítók: őket is nagyon szeretjük, hiszen finomítónként számszerűen is növekszik kereskedelmünk színvonala. Itt érkeztünk el infrastruktúránk növelésének jelentős eszközéhez, a Good Manufactoryhoz. Ezek a finomítók mintájára növelik a kérdéses értéket, azaz gyáranként egyre komolyabb befolyást szerezhetünk a piacon is, ily módon akasztva le komolyabb összegeket a kereskedelemből. Tessék szem előtt tartani: településenként csupán egy gyár felemelésére van lehetőség. A közigazgatásért felelős elem kezdetben csupán egy egyszerű végrehajtó, akit — kellő infrastrukturális háttér meglétét feltételezve — ki is nevezünk idővel adóztatónak. Az adó bevezetése nyilván növeli a tőkebeáramlást, ám egy esetleges forradalom kockázatát is. No para: minden jobb érzésű település természetes tartozéka a polgármester, akit némi idő, s javak ráfordítása révén kinevezhetünk kormányzónak. A kormányzó jelenléte egyrészt csökkenti a forradalom kockázatát, illetve egy adóhatósággal valamint egy kormányzóval is spékelt város esetében már lehetőségünk nyílik kinevezni egy bírát. Ő, mint a Törvény Első Számú Szolgája s Végrehajtója, blablabla... tovább erősíti stabilitásunkat. S végül itt figyel az elmaradhatatlan barakk, helyesebben: sátor. A háromféle földi egységből álló repertoár a következőképpen alakul: vannak itt gyalogos, lovas, illetve tüzérségi egységek. Mozgatásuk kényelmes mederben zajlik: tessék clickkel illetni az aktuális sereget szimbolizáló karaktert, majd a célállomás felett nehézkedjünk a jobb egérgombra. Láthatóvá válik a sereg s a gép által leglogikusabbnak vélt útvonal, melyet — ha áldásunkat adjuk rá — szépen le is gyalogolnak, amúgy rendkívül nyugalmas tempóban. Erről később bővebben is. Ha egy ellenséges terület esik a célállomás s aktuális pozíciónk közé, úgy persze érdemes akár kerülőutakra is ragadtatnunk magunkat, szükség esetén érintve egy szövetséges országot is, ahonnan utánpótlást kérhetünk. Valamely sereget kiválasztva a grafikus ablak három lehetőséget kínál: Split: ennek segítségével bonthatjuk fel az eredeti struktúrát. Ez ugyebár a „két-tűz-között" nevű trükk alapvető szükségszerűsége. A Reorganise több, az előzőekben felbomlasztott alosztály ízlés szerinti újraegyesítésére szolgál, valamint itt tekinthetjük meg a sereget jellemző morált is. Ám



▲ Megmondtam a VargaB-nek, hogy ide nem írok semmit - de azt mondta, muszály.



▲ — Látod, Pistike? Ez a Magellán Szoros.
— Látom.



▲ Ez itt Toledo

mivel a program alapvető ismérve mégiscsak a történelemhűség, áldásos módon egyetlen országnak sincs módja ötletszerű háborúskodásba fogni, legalábbis nem minden előzmény nélkül. Alapkiosztás szerint így csak tartományaink határvonalain belül mozoghatunk s ténykedhetünk — majd, ha a monopóliumok s új területek megszerzésének ígéretében megfogalmazódna bennünk valamely szomszédunk megsanyargatásának szükségszerűsége, a diplomáciát hívjuk segítségül, mely kiemelten fontos szerepet kapott a stuffban.

Diplomácia

Jobb clicket nyomva egy „velünk nem feltétlenül szövetséges" országra egy menüt kapunk az arcunkba, melyen keresztül lehetőségünk nyílik megtekinteni az adott település publikus perifériáit — View Country pont. Ezen célzatos jellemzők szemléjét követően már megsaccolható, milyen jellegű diplomáciai manővereket is érdemes meglépnünk. A két legdirektebb megmozdulás ugye a Declare War, s Offer Peace topicok. Előbbi segítségével jelezhetjük, hogy mostantól háborút fogunk viselni a kérdéses ország ellenében, míg utóbbi a béke megteremtésének lehetőségét nyitja meg előttünk. Bár az, hogy felajánlottuk, sejthetően még semmit sem jelent. Mind a könnyed egymásra acsarkodás, mind a kereskedelmi stratégia szintjén is vitális pont az embargó meghirdetése. Ha érdekeink úgy kívánják illetve ha képesek vagyunk némileg előre gondolkodni, egy jó időben meghirdetett restrikciós csomag a gazdasági összeomlás szélére, avagy annak közepébe taszíthatja az embargóval sújtott tartományokat. Ha pedig a gazdaság inog, kedvetlen a nép, kedvetlen a katona, lehet a haderőt elsöpörni. Már, ha ez a cél. Persze lehetőségünk van feloldani is az embargót, mert ne feledjük: meglepetéseket nem csak mi fogunk okozni a játékban, ez szinte biztos. Ajánlhatunk kölcsönt is egy országnak, ízlés szerint kamatra, avagy a lóvé fejében bizonyos fokú érdekeltségre tarthatunk számot a település javaiból, egészen a komplett összeg visszafizetésének időtartamáig. A háborús helyzet kiprovokálásának egyik dobogós eszköze. A diplomáciai lehetőségek ráadásul még csak most kezdődnek igazán: ott figyel a Send Diplomat pont, melyen keresztül manőverek tucatjaihoz férhetünk hozzá, a teljesség igénye



▲ Ez pedig már a MI Toledónk



nélkül itt van néhány érdekesebb darab: Royal Marriage: a klasszikus könnyfakasztó szituáció, mikor szegény Lili hercegnő nem borulhat szerelme domború mellkasára, mert gonosz, számító papájának volt lelke a szomszéd királyság extradebil hercegéhez nőül adni őt.



▲ 1617. Január 11 - és akkor mi van?

Ronda dolog, ám ne tessék elfelejtkezni róla, hogy az ilyen manőverek már nem egyszer sorsfordítónak bizonyultak a történelem során. Lilikét pedig majd megszökteti szerelme, miután Debilke Herceg sajnálatos vadászbalesetet szenved, vagy mittudomén. Itt van továbbá a Szövetségek menedzselésének lehetősége. Létrehozhatunk új Szövetséget, s buzdíthatjuk a diplomata által örvendeztetett országot a csatlakozásra, avagy felvételt kérhetünk egy már meglévő Szövetségbe, s persze ki is léphetünk. És persze adott a betámadás is, mikor valamely tagország valamely megfontolás szerinti kizárását kezdeményezzük. Itt van ugyanakkor az Exchange Discoveries pont, ahol ugye biznyica tárgyává tehetnénk a különböző felfedezéseket, ám tapasztalataim azt mutatják, erre a műfajra nem túl fogékonyak a népek. Fontos manőver az Annex is: ez egyet jelent a háború-mentes, mondhatnók: békés bekebelezéssel. A dolog árnyoldala: a megmozdulást rendszerint háborúskodás előzi meg. Mint a leleményes játékosok már megsejthették: ily módon történik határvonalaink kibővítése is. Ne tessék feledni: az, hogy adott esetben legyaláztuk egy konkurens ország haderejét, még nem jelenti hogy annak közigazgatása is az ölünkbe hullik. Csupán majd akkor, ha már határvonalainkon belül leledzik. Üdvöskénk történelem hű jellegéből adódóan persze nem feltétlenül kell folyamatos hadviselésre számítanunk: hogy a katonai erők felvonultatása majd azok egymásnak eresztése, avagy a jól megfontolt diplomáciai manőverek, s szövetségek menedzselése dominálja az aktuális partyt, értelemszerűen a résztvevők motivációitól is függ.

Így valóban komoly segítséget nyújt az objektívákat tárgyaló dialógus, hiszen azt szemrevételezve azért könnyedén kisakkozható, ki a báránybőrbe bújt farkas, s ki az, akinek valóban érdeke fűződik ahhoz, hogy úgymond: jóba' legyünk. Az igazi ínyencek ennek okán nem is nagyon nézegetik az objektívákat, csupán éles elméjükre és a Save Game nevű hypertáp spellre hagyatkozva nyomják a játékot. Kiemelendő az opció panel Game Speed pontja, valamint a Pause is: egy nagyobb tartomány esetében nyilván temérdek számú lépést teszünk az általunk üdvözlendőnek vélt attitűd jegyében — ilyenkor tessék pause-t nyomni a billentyűzeten, hogy aztán saját tempónk s vérmérsékletünk szerint kiadhassuk ukázainkat mindazon területeken, ahol ügyködni óhajtunk. Ha ezzel kész vagyunk, érdemes mintegy: unpause-álni a játékot.



Súlyos Darab

ez, melyet lehetetlenség komplett kivesézés tárgyává tenni négy oldalon. Megkockáztatom: a dupláján is. Noha a főbb irányvonalakat tisztáztuk, az Europa



▲ — Diplomácia?
— NEIN! Kergemarha!

Universalis így is a közel-sőt távoli múlt legösszetettebb, legkomplexebb darabja. Lehetőségek, s kidolgozottság szintjén legalábbis feltétlenül. A grafikára leginkább az aranyos, illetve hangulatos kitételek jellemzőek Funkcionalitása megkérdőjelezhetetlen, s felfedezhető benne egyfajta báj is, mely szintén az esztétikum javát szolgálja. Egyetlen fájdalmam a fix felbontás, mely 800*600-as értéke ellenére is 640*480-nak fest. A CD kihasználtsága — komplexitás ideoda — kemény 91 mega, hja meg a hangulatosnak szánt, álomkórt provokáló trackek. Kikapcs. Így azért bőven beférhetett volna az egész történet 1024-es felbontásban is, minek hatására a grafika abszolút megállná a helyét bármely konkurense ellenében is. (Nem, mintha olyan sok konkurensre lelhetne manapság...)



▲ Cigarettaszünet

Az Europa Universalis így gyakorlatilag minden olyan egyednek kedvére való lehet, aki fogékony a stratégiázásra. Több hétbe is bele telhet ugyan, míg elsajátítjuk az anyag teljes körű kezelésével kapcsolatos tudnivalókat s lehetőségeket, ám egy old school stratégiai programot, melynek 2001-ben van képe befutni, pontosan ez tehet naggyá. Az Europa Universalis nem igen támadható, kérem: mindent tud, amit ma tudni illik. Így maradhat.

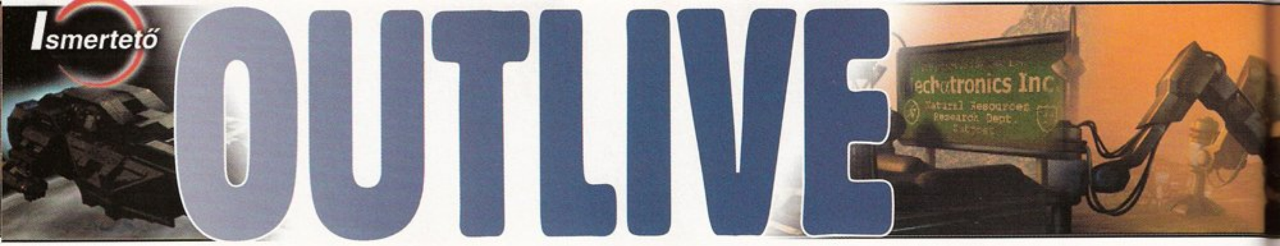
by Von der Bőze

Strategy First / Paradox
www.europa-universalis.com
PII 300 (P200), 64 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	5

✓ - elvan vele az ember, de...
✗ - sehol egy plazmavető

95



OUTLIVE

Titan(ic) expedíció brazil módra

A XXI. század elejére az emberiség gyakorlatilag feléli a föld ásványi készletét, ezért a nyersanyag árak az egekbe szöknek, hatalmas méretű infláció kezdődik, és az ezzel járó bűnözési hullám is elönti a nagyvárosokat. 2035-ben a föld legerősebb országai látva, hogy a helyzet kezd kezelhetetlen lenni, összehívnak egy kongresszust, amelyen eldöntik, hogy a megoldást a világűrben illetve a távoli bolygókon kell keresni. Beindítják az Outlive programot, melynek során szondákat küldenek szét a galaxisba, hogy feltérképezzék a bolygók ásvány készletét. A szondáktól kapott adatok elemzése alapján a Titánt találják a legalkalmasabbnak arra, hogy ott bányatelepet hozzanak létre, mivel a földnek leginkább hiányzó ásványokból azon van a legnagyobb kibányászható készlet. Egy probléma van csak, mégpedig az, hogy a bolygó légköre nem alkalmas az emberi életre. A megoldáson két tudós csoport kezd el dolgozni. Az egyik robotokat fejleszt ki, a másik pedig génmanipulációval olyan emberi fajt hoz létre, amely képes elviselni a Titán légkörét. Mivel mindkét kutatócsoport sikerrel jár, így elküldik a bolygóra az emberek és a robotok egy-egy csoportját is. Azonban a számításokba egy kis hiba csúszik, mert az új környezetben a két kiküldött expedíció tagjai önállósítják magukat, és egymást legfőbb ellenségnek tekintve, elkezdenek harcolni a jobb ásványi lelőhelyekért. Ebbe a zavaros helyzetbe csöppent bele bennünket a „Continuum Entertainment" nevű Brazil fejlesztőcsapat RTS vizsga darabja. Ez az első stratégiai játék, amit Brazíliában készítettek és khmm egy kicsit érződik is rajta, hogy a figyelő szemek sok-sok ötletet magukba szívtak, mielőtt nekifogtak a program megírásának, és a fejlesztés közben szép sorban felhasználták azt, amit más hasonló játékokban érdekesnek találtak.

Megnyugtató dolog, hogy bár 2001-et írunk a fejlesztőkkel nem szaladt el a ló, és nem kell egy erőművet beüzemelni, ahhoz, hogy elinduljon a gépeteken, ugyanis a minimális hardver igénye meglepő módon csak P-166 és 32Mb ram. Igaz viszont, hogy ennek azért ára is van, hiszen a manapság megjelenő hasonszőrű játékok grafikai megjelenéséhez képest jócskán alulmarad. Először is a 3D valahogy úgy jelenik meg, mint két évvel ezelőtt, a nagysikerű Total Annihilation-ban, vagyis olyan felülnézeti 3D, ahol a tárgyaknak épületeknek nem igazán van térhatása, és a játékteret sem zoomolni, sem forgatni nem lehet, és az egységek kidolgozottsága sem rajzol döbbenetet az arcára annak, aki látja őket. Mivel én is RTS rajongó vagyok, nagy lelkesedéssel vetettem bele magam a küzdelembe, és az igazság az, hogy a szívem mélyén igazat adok a fiúknak, mivel játék közben mindenre volt időm figyelni, csak arra nem, hogy az éppen járőröző egységnek milyen bizgentyűi vannak. Egetverő újítások nincsenek a játékban, de mégis így együtt azok, amiket egybegyúrtak, kicsit különlegessé teszik. Mint az a történetből előre sejthető, két oldal közül választhattok, tehát vagy a robotokat, vagy az embereket kommandírozhatjátok, egyedül a gép ellen, vagy egy másik játékos ellen hálózatban, ami lehet közvetlen gép-gép kapcsolat a soros porton, a hálózati kártyán vagy modemen keresztül és az Interneten a cég ingyenes játék szerverén, ahol viszont akár 16-an is küzdhetnek ugyanazon a pályán egymás ellen, vagy kooperatív módon szövetséget kötve egymással. Ha valaki közületek, úgy érzi, hogy profi stratéga, nyugodtan kihagyhatja a tutorial-t, de én mindenesetre azt ajánlom, csináljátok végig, ugyanis a játékmenetben és az egységek funkcióiban van némi újítás. Ami meglepett leginkább, az a diplomácia, és a kémkedés. Ha egy pályán kettőnél több játékos van, akkor jó pénzért meg lehet venni egy vagy több ellenfél jóindulatát, és így legalább ők nem rohanják le a készülő bázist idő előtt. A kémkedéssel pedig az ellenfeleink életét tudjátok megkeseríteni, főleg ha ellopjátok valamelyik kutatási eredményüket, vagy kifürkészitek a gyenge pontjukat, így például ha nincs légvédelme, akkor néhány repülő eszközzel porrá zúzhatjátok a bázisát akár egyetlen rohammal is. Persze ez igaz fordítva is, hiszen az ellenség szintén felhasználja a kémek által szállított információkat. Előfordult velem például, hogy szépen összegyűjtöttem egy jó kis támadó csapatot, és amint elindítottam őket a célok felé, ha elegendő védelem nélkül maradt a bázisom a gép által irányított ellenfél rövid időn belül a semmiből ott termett, és rendesen aprítottak mire visszaértek az én csapataim.

A játékban található kutatás és fejlesztés is elég érdekesen van kitalálva, mivel a kutatási vonal logikus és egymásra épülő, de a két oldal mégis teljesen különböző — az eszközeik és a fegyvereik is szinte teljesen eltérőek egymástól. Az igaz ugyan, hogy mindkét félnek vannak hasonló kaliberű spéci járművei, de például a robotoknak remek a levegő-föld támadó fegyvere, ugyanakkor teljesen védtelen egy másik repülőgép ellen. Az „emberek" kis építő kütyüje felépíti amire parancsot kapott, és le is tudja szépen bontani (nem felrobbantani) és várja a következő parancsot, amíg



▲ És tüzes veszedelem rohaná le országunk...







▲ A végtelen nyugalom ... vagy ez csak a látszat?







▲ Csendélet a Silicon völgyben



ugyanez a másik oldalon úgy néz ki, hogy a szerkentyűjük önmagát csomagolja szét, akár a legnagyobb épületté, és csomagolja magát össze, ha erre kap parancsot, de minden egyes épülethez újabb építő robotot kell legyártani. Sorolhatnám persze még sokáig a két oldal különféle eszközeit, de mivel a játékmenet lineárisan nehezedik és jelennek meg ezzel egy időben az újfajta fegyverek, játék közben mindegyiket remekül ki lehet ismerni. Összesen egyébként húsz teljesen különböző guruló mászó és repülő szerkentyűvel találkozhattok.

A küldetések tehát lineárisan nehezednek és egy történeti szálat követnek, oldalanként húsz pályán keresztül. Azért oldalanként, mert a történetben van egy csavar, és a robot oldalon a program nem ajánlja elkezdeni a játékot, mivel az úgy kezdődik, hogy a robotok győztek a „Titán" bolygón, és most a Földet készülnek elfoglalni. Így tehát a robot oldalon játszva teljesen más küldetéseket és pályákat kapunk Az alaptörténeten felül találtok még 37 „custom" pályát, amiken 2-8 játékos is játszhat egyszerre, „single" módban a gép ellen, „multi player" módban egymáshoz kapcsolódó gépeken pedig tetszőlegesen összeállítva a játékosok és a gép által irányított csapatok arányát.



▲ Ez nem ér, még nem vagyok készen!

A küldetésekről sok minden elmondható, csak az nem hogy unalmasak. Az első pályák persze nem jelentenek túl nagy kihívást, de később bizony nagyon észen kell lenni, és okosan gazdálkodni a rendelkezésre álló erőforrással, odafigyelve a folyamatos kutatásra, a bázis bővítésére, a csapatok fejlesztésére, mert a gép rögtön kihasználja a legkisebb lazaságot is, és kegyetlenül lerohanja a bázisod. A játék erőssége egyébként három fokozatban állítható, de a normál módban például a „custom" pályák rendesen megizzasztottak.



A kezelésről és a képernyő felépítéséről sok mindent elmondani nem tudok, hiszen a klasszikus „point and clikk", azaz bal gombbal kijelöl, jobb gombbal utasít, sémát alkalmazták. A kezelő panel is teljesen a megszokott módon épül fel. A képernyő alsó negyedét elfoglaló irányító panelen megtalálhatjátok a menüt, a térképet, az éppen kijelölt egységről vagy épületről az alapvető információkat, a gyártásra alkalmas épületek kijelölésekor, itt lehet megadni, mi készüljön, (egyszerre hat legyártására lehet utasítást adni) az építő robotra kattintva pedig itt választhatjátok ki, mit építsen. Igaz hogy ez a panel elég nagy helyet elfoglal a képernyőből, de szerencsére egy kattintással le lehet gördíteni, ha nincs rá szükség. Az épületekre, vagy valamelyik egységre mozdítva az egeret, egy folyamat csík jelzi annak állapotát, és ha az egy termelő épület, vagy építő robot, akkor egy második kék színű csík jelzi az éppen végzett feladat, mennyire van készen.

A hangokról ódákat nem tudok zengeni, egyszerűen szól egy nagyjából a történethez illő zene, a különféle fegyvereknek másmás a hangja, az egységek nyugtázzák a kapott parancsot, és a gép folyamatosan kommentálja a fontosabb eseményeket. Támadás érte a bázist, elfogyott az energia, elkészült egy kutatás, stb. Persze minden egység más hangon szólal meg, és itt találtam egy kis poént is, amikor valamelyiknek sűrűn egymás után kattintgattam mindig új úti célt kijelölve, először csak mérgelődött (hrrrr) majd szemtelenül megkérdezte (what do you want?) mit akarok tőle.

Végezetül annyit tudok elmondani az Outlive-ról, hogy igazán újat vagy többletet nem találtam benne, de mégis jó volt vele játszani. Feszes volt a játékmenet, új fegyvereket, eszközöket ismertem meg, változatosnak ugyan nem mondható, de mégis új és ismeretlen tájakat fedeztem fel a csapataimmal, és az apró poénokon, beszólásokon jókat kuncogtam, máskor meg nagyokat mérgelődtem, mikor néhány perc alatt földig rombolta a gép a nehezen felépített bázisomat. Tehát aki RTS rajongó, az mindenképpen próbálja ki, aki pedig eddig nem játszott még ilyen játékkal nyugodtan vágjon bele, mert játszva tanulja meg, hogyan kell egy ilyen RTS-el jót szórakozni.

Clemi

www.continuum.com.br

Take2 Interactive / Continuum Entertainment

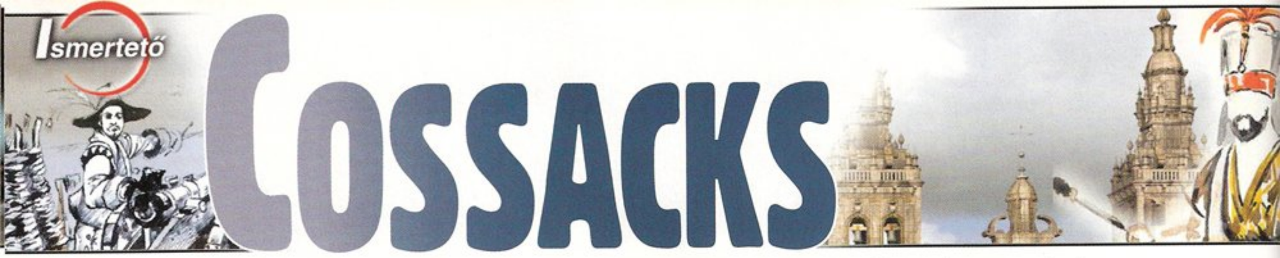
PII 300 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	8

✓ - pergő játékmenet
- sok küldetés
- jól kidolgozott multiplayer mód

✗ - gyenge és néha unalmas grafika

85



COSSACKS

A Klónháborúk végnapjai

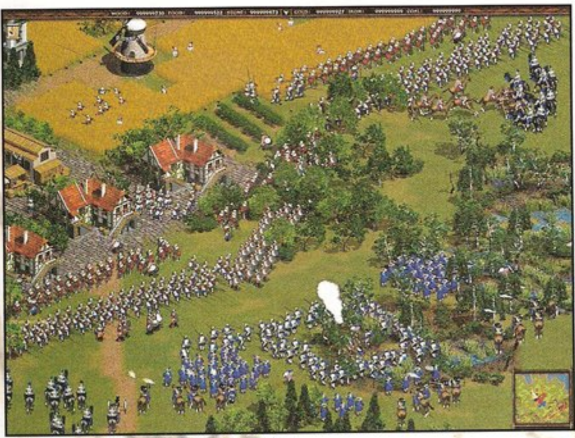
Furcsa időket élünk: jönnek az RTS-ek, majd mennek az RTS-ek. Noha ma már elmondható, hogy majd' mindegyik direktklón aprólékos grafikus kidolgozottsággal s szerencsésebb esetben néhány említésre méltó újítással is rendelkezik — a relatív közelmúlt mindennek ellenére sem volt képes afféle programot szülni, mely sanszos lett volna száműzetni a játékosok orcájáról az ezen projectek szemléjét kísérő méla pókerpofát. Bizonyos szinten érthető, hogy sem a fejlesztők, a kiadók pedig pláne nem akaródznak elhatárolódni a már számos esetben bizonyított RTS-modellektől s algoritmusoktól, melyek szerepeltetése eleve garantálhatja a sikert — elég csupán az unalomig ismételt vázra applikálni az alkotók által kigondolt körítést: Endre és Jocika így fantasy RTS-t gyárt, Tercsi meg Julcsi az orkokat s roppant paladinokat kínai hadurakra cseréli, míg egy harmadik brigád sci-fi RTS-t nyomat, nagydurva tankokkal, meg mechekkel.

S noha a fogyasztó alapvetően békés gyermek, (kucckucc) hülyének azért nem nagyon illik nézni! A futószalagon érkező direktklónok hamarosan a teljes érdektelenség mocsarába süllyedhetnek, hiszen egyrészt már körvonalazódni látszik egy új RTS generáció eljövetele — tessék csak vizsgálni a legutóbbi számban prezentált Kohant — másrészt pedig alant egy afféle szemelvény átfogó ismertetése jön, mely mindamellett hogy a klónok által is használt, békebeli modellre támaszkodik, annak tartalmi felhozatala láttán minden konkurense elszégyelli magát s bocsánatot kér, hogy létezik. Tessék megkapaszkodni: itt jön az az RTS, melynek már régen itt kellett volna lennie, s mely után egyetlen direktklónnak sem lehet komoly hitele. Itt jön — aaahhh — a Cossacks.



Európa Felé...

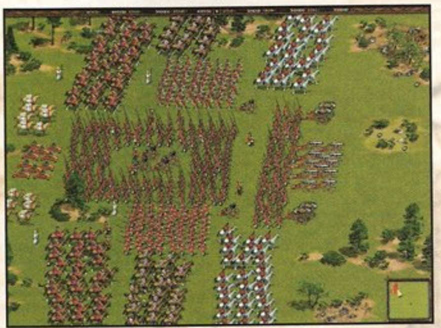
Mielőtt belekezdenénk a Cossacks érdemi boncolgatásába, feltérképezzük főbb perifériáit, illetve kampányok szintjén értelmezett kínálatát is. A program valósággal dagad az írott történelemtől — az egy dolog, hogy a kampánymód mintegy 85 történelmi konfliktust szimulál a 16-odik századtól egészen a 18-adik századig, a játék során hozzáférhető, s a mind több s több történelmi vonatkozású információt felölelő enciklopédia láttán még a szaktekintélyek szája is önkéntelen „ó"-t formál majd. Természetesen alapkiszerelés a számtalan, fiktív scenario is, akárcsak a random térképeket generáló — sorry, tavaszi fáradtság — random térképgenerátor. Az egyes kampányok a következő főbb történelmi konfliktusokban való részvételre buzdítanak minket: a Harmincéves Háború, Angol Forradalom, Német és Angol Háború, az Osztrák és Spanyol Örökösödési Háborúk, Hétéves Háború, Északi Háború illetve van itt még az Ukrán Függetlenségi Filmszeml... akarom mondani, Háború. Konfliktus konfliktus hátán, ráadásul a Cossacks dinamikusan interpretálja az írott történelem fordulatait a játék során is. Így bizony a szemünk előtt elevenedik meg bohó ifjúságunk történelemóráinak tényanyaga. Felvetődik a kérdés: hogyan is lehetséges mindezen események s eltérő történelmi korok meggyőző hatásfokon történő, mintegy: szimulálása, elvégre manapság mindössze három népcsoport felvonultatásával is spillernek minősül a deli direktklón — ám ez a szám roppant kevésnek tűnik, ha a Cossacksnak teljes történelem hűséget előlegezünk meg. Tessék figyelmezni jól, jön a java: Algériaiak, Osztrákok, Angolok, Franciák, Dánok, Lengyelek, Portugálok, Oroszok, Poroszok, Szászok, Spanyolok, Svédek, Törökök, Olaszok, Ukránok. Nem csalás, nem ámítás: ők mind itt vannak, választhatóak, kijátszhatóak, bukásra, avagy győzelemre vezethetőek. Önkéntelenül is gyanút fog az egyszeri júzer, hogy őt most itten át akarják verni, de nem: többek között azért lesz sansztalan újat mondani a Cossacks után egy két-három fajt felvonultató stuff, mivel üdvöskénk alkotói voltak annyira „perverzek", s bizony az összes fellelhető népcsoporthoz szuverén építményeket, egységeket, illetve a történelemhűség jegyében értelmezett katonai jellemzőket alkottak. A program által kínált repertoár persze monumentális katonai erők szerepeltetését valószínűsíti minden oldalon: aggodalomra semmi okunk — a Cossacks által kezelt egység mennyiség felső határa 8000 fő. Ami ugyebár a közelmúltban érkezett RTS-ek ez irányú képességeihez mérten horribilis számnak mondható.



▲ Jönnek a poroszok. Aztán mennek is...



▲ Hello, itt lehet paintballozni?

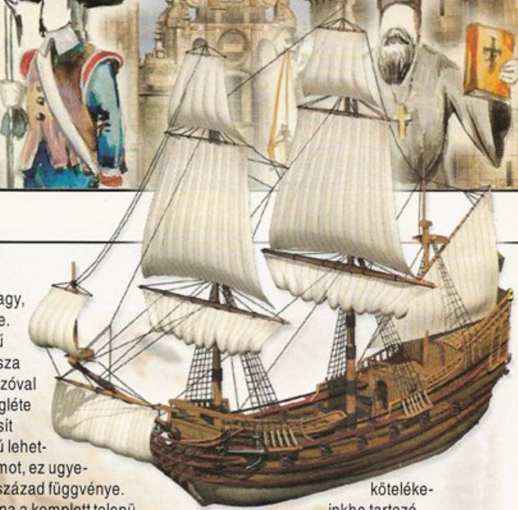


Szisztéma

A játék alapvető felépítése révén elmondható, hogy minden népcsoport építményei, egységei igazodnak az Egyetemes Cossacks Modellhez, melyet alant tárgyalunk — míg túlnyomórészt a hadászati egységekben látszanak kikristályosodni — igen helyesen — az egyes népcsoportokra jellemző érdemi eltérések, javadalmak, hátrányok. Vannak először is a Civil Építmények, itt van mindjárt a legalapvetőbb Town Hall: (jé de érdekes, jó ideje ez az egyetlen program, mely nem ragadtatta magát álmosító eredetieskedésre oly módon, hogy „csakazértis" alapon elhatárolódik a Warcraft által meghonosított elnevezéstől.)

A Town Hall sejthetően parasztok munkába állítását teszi lehetővé, akik éppúgy jeleskednek a nyersanyag kitermelésben, mint preferált létesít-



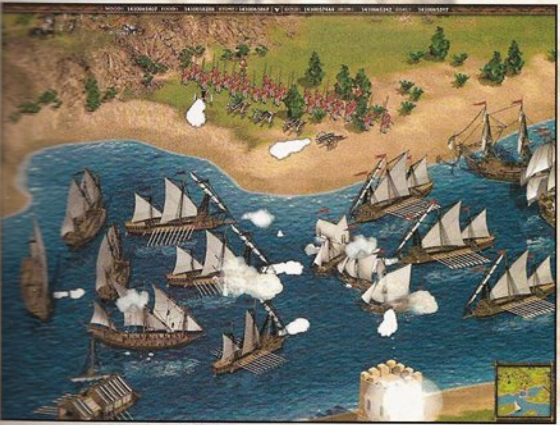




ményeink felhúzásában. Kezdjük a bányákkal: a Cossacks szén, arany, illetve fém lelőhelyeket ismer, melyek viszonylag könnyen felismerhetőek a jelenlétüket szignózó, jókora kráterek vizuális élményszerűsége révén. Ekkor nincs más dolgunk, mint az aktuális kráter, s így persze lelőhely profiljához tartozó bányát építeni a képződmény fölé, majd egy kedvünk szerinti létszámnak örvendő paraszt-brigádot bezavarva, immár be is indulhat a termelés. (Ehhez azért annyit érdemes lehet hozzáfűzni, hogy a termelés üteme egyenes arányban növekszik a bányákban dolgozók számával. Még akkor is, ha ezt Jenőke nehezen hiszi el.) Bányáinkat egyébiránt már a kezdetek után lehetőségünk van, helyesebben: lehetőségünk lenne kibővíteni, ezek az upgrade-ek azonban rendszerint tetemes mennyiségű aranyat, s élelmet emésztenek fel. Ettől függetlenül is célszerű azonban időről-időre felfejleszteni összes lelőhelyünket, lévén hosszabb távon gyümölcsöző tranzakcióról van szó. Parasztjaink feladatai ezzel még — szomorú, de — nem értek véget, lévén ők fogják aprítani a fát, sőt: az élelem előállítása is feladatkörükbe tartozik. Ennek legalapvetőbb módja a vetés, aratás, majd őrlés. Ehhez sejthetően szükségünk lesz egy malomra, mely rövid időn belül környező kis búzamezőket „teremt" a körzetébe. Ezen búzamezőkre fogjuk rászabadítani a lelkes parasztokat, akik a jóképű kaszákkal való ütemes lóbálás révén learatják a terményt, majd szállítják is le a Town Hallba. Vagy, a raktárépületbe. Ezen kényszerű kanyar után vissza az alapokhoz: szóval a Town Hall megléte már eleve biztosít bizonyos számú lehetséges lélekszámot, ez ugyebár az aktuális század függvénye. Ha belaktuk volna a komplett települést, kell lakóházakat (Dwelling) felemelnünk. Ezek, mint már sejthető, populációnk kibővítését teszik lehetővé. Szintén a civil építmények soraiba tartozik a kovácsműhely: egységeink páncélzatának, illetve a mezőgazdaság berkein belül használatos eszközök fejlesztésének lehetősége egyaránt itt adott. A raktárépület termelésünk ütemét doppingolja. Már, ha vagyunk annyira leleményesek, s a kitermelés közvetlen körzetében húzzuk fel ezeket: ilyenkor parasztjaink nyilván nem kényszerülnek leszaladni a jelentős távolságokat lelőhely és Town Hall között, hanem automatikusan ide hordják minden portékájukat, melyek azonmód fel is használhatóak. Az akadémia érdekes módon jelentős hasonlóságokat mutat a Fate of Dragonból megismert, hasonló nevű létesítménnyel. Ennek megfelelően, mit is lel itt a deli Kozák? (Gy.K.: Cossac — művelt vagyok, mint a jó paraszt föggye...) A program rengeteg féle, s szintű fejlesztési lehetőséget kínál, melyek mindmind itt férhetőek hozzá. Ezek teljes körű elemzésére nincs terünk, lévén a riszörcsölhető perifériák darabszáma eléri a — s ez már valami — háromszázat. A fejlesztések nélkülözhetetlen mivolta nem csupán haderőnk erősítésében, de mezőgazdaságunk, s így értelemszerűen kitermelésünk hatékonyságában is kikristályosodni látszik. Látja mindenki?! A templomok áldásos jelenléte csípőből növeli a kötelékeinkbe tartozó katonák moráláját, ugyanakkor papok tömeges előállítására is használatos. A papok pedig, mint olyanok: jeleskednek a gyógyítás tudományában is, ami célszerűvé teszi akár harctéren való szerepeltetésüket is. Tudni kell továbbá a papokról, hogy szerencsés módon nem ijednek meg az árnyékuktól, azaz még célzott összetűzések során is kiveszik részüket a harcból. Ezzel együtt sem árt a körzetükben állomásoztatni hat-hét jókötésű dárdás csókát, már csak az „abból baj nem lehet" alapon is. Amennyiben még a 16-odik században kezdtük meg aktuális játékunkat, (azok csak ám az igazi RTS akármik...) egy templom felemelése nélkül nem lesz lehetőségünk belépni a soron következő századok történelmi mezejére. Jön a még szintén ezen csoportba tartozó Diplomata Központ. Mire is jó ez? Nos, zsoldosokat vásárolhatunk, akik sejthetően nem az Anyaföld iránti érzett szeretetük s lojalitásuk okán ragadnak kardot, hanem csilingelő aranypénzekért teszik ezt. A dolog egyes számú előnye: az egyszeri zsoldos, megvásárlását követően gyakorlatilag pillanatok alatt harcra kész állapotban várja parancsainkat a Központ bejáratánál. Második számú előny: a zsoldosok, lévén nem hazai színekben játszanak, rengeteg féle kiszerelésben férhetőek hozzá. Így természetesen fellelhetünk közöttük olyan madarakat is, kik szerepeltetésére aktuális városunk alapkiosztás szerint nem lenne képes.

A zsoldosok alkalmazásának első, s egyben utolsó számú hátránya is: gázsijuk a hazai ifjakénak többszöröse. A csoport utolsó, ám jelentős komponense a piac. Legalapvetőbb lehetőségek tekintetében itt a javak eladása, megvásárlása adott, s szerencsés módon a





▲ Adunk mi nektek Szardínia Embargót!



▲ A kékek nem a vörösökkel vannak...





▲ — Vaóóó, ez egy RTS?!
— Nem, ez egy screenshot.



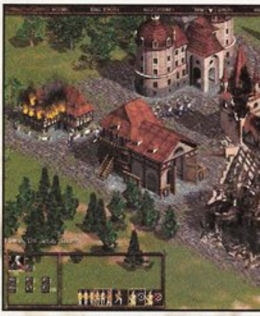
▲ Affene — ti is a fodrászra vártok...?

cserekereskedelem fogalmát is ismeri a program. A dolog legérdekesebb része azonban a Kereskedelmi Egyezmény, melyhez minden, a térképen rezidens népcsoport kedve s belátása szerint szabadon csatlakozhat — ügyes kis modell ez, melynek mozgatórugói a kereskedelem legalapvetőbb szabályai szerint működnek: ha a kereslet mértéke túlmutat a kínálaton, az adott nyersanyag értéke felszökik. Míg, ha a kínálat mutat nagyobb mértéket a keresletnél, az ár nyilván csökken. Ezen árak pedig minden népcsoport esetében fixek, lévén az Egyezmény minden tagállamot azok elfogadására kötelez. Így a leleményes játékosnak lehetősége nyílik közvetett befolyást gyakorolni ellenfelei gazdaságára, ami ugye: gúúút, gút.



Katona Dolog

Itt figyel rögtön a barakk. Mint a barakkok általában, ez is gyalogságunk sorainak erősítésére szolgál, mindjárt több szinten is: itt történik ugyanis embereink ki-és továbbképzése egyaránt. Itt már eltérések mutatkoznak az egyes népcsoportok tekintetében, ám általánosságban elmondható hogy a gyalogos haderő egy közelharcra szakosodott, egy puskával megspékelt, tábornok, valamint egy hangulatfelelős egységből tevődik össze. Ilyenek például a dobosok, akik az ütemes dobszó segedelmével bajtársaik harci moráját hivatottak biztosítani. A tábornokok vitális jelentőségű fickók: ők felelnek a formációkért. Ha egy tábornokot nagyobb csoportosulás közelébe mozgatunk, aktívvá válnak az emberünk által ismert alakzatok. Ezekről fontos tudni, hogy minimum 36, legfeljebb 192 egység alkothatja őket. Míg katonáink más parancsot nem kapnak, nyilván a választott formációt tartva közlekednek, illetve harcolnak, az alakzat azonnali megbontására pedig a dismiss funkció szolgál. Az ily módon mozgósított haderők sejthetően jóval koncentráltabb s hatékonyabb csapásokat mérhetnek, ám egy jó



időben s jó helyen történő „szétspricc" is sorsfordító jelentőséggel bírhat.

Az egyes fejlesztések egyébiránt vitális jelentőséggel bírnak a gyalogság tekintetében is: számos upgrade lehetőség adott mind az akadémián, mind a kovácsműhelyekben, ám a folyamat legalapvetőbb része ezzel együtt is a barakkban folyó továbbképzések hét szintnek örvendő felhozatala. Az istálló sejthetően a lovasság képviselőinek előállítására használatos. Az alapból hozzáférhető, két darabból álló kínálat fejlesztéseink színvonalának, s a történelmi időnek megfelelően is további darabokkal bővülhet. A lovasság szintjén is közelharcra, illetve bősz durrogtatásra szakosodott egységeket figyelhetünk meg, jelentőségük leginkább relatíve nagyobb életerejükben, s természetesen gyorsaságukban mutatkozik. Fejlesztésük a gyalogság mintájára történik. A dokk, mint olyan, dokk: full gázon pörgő egyedek szorgoskodnak tucatnyi fajtájú s profilú hajó megépítésén, kezdve a halászladiktól a roppant hadihajókig.

A Cossacks ezen irányú kidolgozottsága külön méltatást érdemel: miden nép a rá jellemző modellekkel rendelkezik, ezek részletessége, de legfőképpen: animációs kultúrája pedig egyenesen szemet gyönyörködtető. A nagyvizek által is támogatott térképeken történő tengeri ütközetek élményszerűsége kiváló.

Maradt még a „lövészség": itt az aktuális történelmi kor, valamint fejlesztéseink függvényében hozzáférhető ágyú, valamint ágyúszerű szakszerkezeteket lelhetünk fel, melyek kitűnően alkalmasak lehetnek mind tömegoszlatásra, mind ostromra. A kőfalak övezte települések védelme pl. csak ágyúk segedelmével rombolható le, ám ugyanezen ágyúkkal esélytelenek leszünk megejteni valamely jelentékenyebb tereptárgy, épület takarásában megbúvó csoportok kiiktatását.

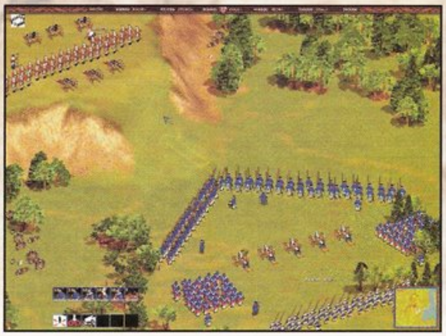
Oda Howitzer kell, melyből a jó stratéga rögtön kettőt is visz magával. Így elmondható, hogy a „lövészség" kötelékeibe tartozó egységek remek kiegyensúlyozottságnak örvendhetnek mind használhatóság, mind használandóság tekintetében.

A katonai létesítmények utolsó komponensei a városfalak. Ezeket szintén fejlettségi, valamint kronológiai szempontok szerint alkalmazhatjuk, jelentőségük pedig sejthetően településeink védelmének hatékony megerősítésében keresendő.



A Cossacks gazdagon kimunkált terep fizikával érkezik köreinkbe, azaz eltérő terepjellegzetességek eltérő támadó, illetve védekező értékeket is jelenthetnek. Fontos továbbá, hogy egységeink nyersanyag s élelem költsége nem egyenlő az előállítás árral, népességünk minden tagja folyamatos fenntartási költséget igényel, á lá Kohan.

Már csak ennek révén is világossá válik, hogy a Cossacks alkotói nem átallottak gondolkodni is a kölcsönvett modell jobbá tételét illetően.



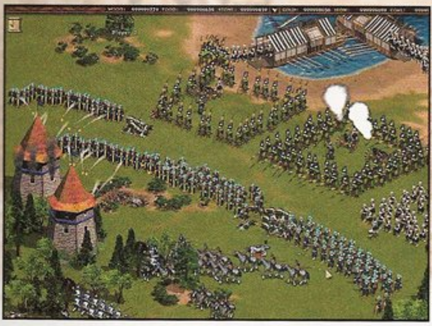






Fekete Leves. Ti is kértek?

Kétségtelenül rengeteg energiát igényelt feladat lett volna minden népcsoport minden egységéhez saját szinkronleosztást gyártani, az esetlegesen anyanyelvükön kommunikáló, s kívánalmainkat anyanyelvükön nyugtázó emberkék szerepeltetése már alapmű-gyanús magaslatokba emelhette volna a Cossackset. Az ezzel járó vesződséget azonban sajna nem vállalták fel az alkotók, s mivel nem óhajtottak következetlenségeket sem elkövetni, gyakorlatilag teljes némaságra kárhoztatták az összes egységet. Nem állítom persze, hogy ezen áll vagy bukik egy RTS sorsa, de ez akkor is fáj nekem. Hozzátartozik az igazsághoz, hogy az effektek hangerejét maximumra húzva — mert egyébként máshogy esélyünk nincs rá — az egységek zöme produkál egy szánalmas, szűretlen „hő?”-t, ez azonban egyértelműen „inkább ne lenne” kategória. Ezzel még nincs vége: egyszerűen úgy gyengék az effektek, ahogy vannak. A létesítmények összeroskadását kísérő robbanás zaja szinte már szomorú: egyrészt egyetlenegy van belőle, letisztultsági foka pedig tart egy végnapjait taposó Tesla lemezjátszó utolsó, kétségbeesett megnyilatkozásaihoz. A zene érezhetően MIDI-ből gyártott „cédéaudió”, barátságos, ám könnyfakasztó szintetikus gitárokkal, sőt síppal, dobbal, nádi hegedűvel — maguk a kompozíciók azonban visszatérő, fülbemászó motívumoktól gazdagok, ami ugyebár kellemes dolog. Ezeknél jóval jelentősebb hiba, hogy a Cossacks hajlamos tízből háromszor játékra érdemben használhatatlan random térképeket generálni — ez a sajátos helyzet akkor áll elő ugyebár, mikor megkapjuk az irányítást, majd peonjaink egy részét azonmód el is szalajtjuk bányákat építeni a lelőhelyek felé, mintegy megalapozva a nyersanyag-terhes továbbiakat. Aztán csak nézünk, hogy a fellelhető öt lelőhely közül négy aranybánya, egy pedig szén. Haha. A maradékért pedig tessék átgyalogolni a térkép átellenes pontjára. Ez ugye eleve rossz, elvégre két eset lehetséges: ellenfelünknek vagy nagyobb mákja volt, s vígan szólítja magához az összes fellelhető fajtájú nyersanyagot, vagy vele is kitolt a generátor, így lehet bohóckodni, meg „bánya visszafoglaló különítményeket” ontani a barakkokból. Ez a hiba így módfelett frusztráló, hiszen a kampányok — akár többszöri — végigtolása után mi másban is kereshetnénk újszerűséget, mint a random térképekben. Szóval várjuk a patchet olyan melegséggel, melyet a generátor programozói megérdemelnek. Kisebb szépséghiba, ám a játékélmény színvonalát szerencsés módon nem degradálja az: egységek relatív lassúsága. Számos sebességfokot ismer a program, ám ezek közül a legfelső is egyfajta erősen lassított, szinte már kellemetlen mértékben kimért RTS tempót biztosít. S noha ez a tempó kétségtelenül kitűnően muzsikál az áttekinthetőség oltárán, mikor két avagy több, jelentősebb létszámnak örvendő hadsereg zúdul egymás nyakába, békeidőben ennek, valamint a filléres effekteknek köszönhetően lényegében minden dinamizmustól mentessé válhat, s bizony esetenként válik is a stuff.

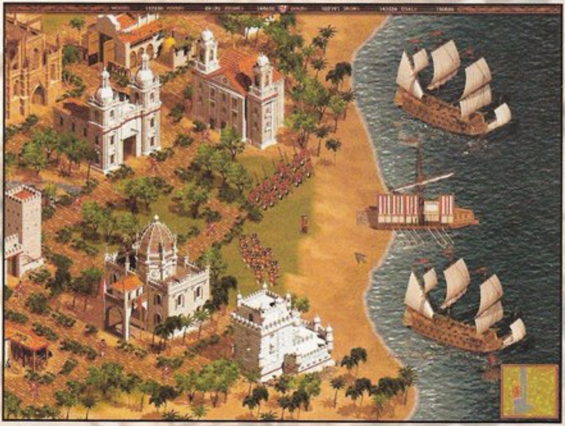


Cossacks – Kúl.

A fenti szépséghibák azonban — az effektek csapnivaló mivoltát leszámítva — mind-mind korrigálhatóak lesznek a későbbiekben, ám még ezen gyermekbetegségek ellenére is az utóbbi idők legértékesebb, s leggazdagabban kidolgozott RTS-ének tekinthetjük a Cossackset. A temérdek számú, szívmelengető részletességgel megalkotott épületek sokaságai minden népcsoport esetében valóban létező, s vizuális szempontok szerint is városként „megélhető”, hatalmas településeket láttatnak, míg az anyag 8000 lélekszámot engedélyező motorja s kifinomult, formációkra támaszkodó hadviselés-modellje oly volumenű, monumentális ütközetek lebonyolítását teszi lehetővé, melyekre eleddig egyetlen egyszer sem volt példa a HCRTS birodalomban.

A népcsoportok ekkora számban való szerepeltetése, s ily tetszetős színvonalú megvalósítása pedig csak tovább emeli a program ázsióját. Így fennáll az esélye, hogy mostantól hajlamosak leszünk ehhez a progihoz mérni a jövő próbálkozásainak tartalmi felhozatalát. S hogy a kiadók és a jobb érzésű fejlesztők előtt is komoly inspirációs húzóerőként tündökölhet a stuff, az a havi: külön öröm.

by Von der Bőze



▲ *— Csá, mi vagyunk a gyarmatosítók!*
— Aha. Ötven évet késtetek, úgyhogy a hajókat itthagyjátok, és úsztok haza.





Waterloo
Napoleon's Last Battle

Én a Waterloovakkal vagyok!

Waterloo: ez egyike azon kevés helységneveknek, melyek történelmi vonatkozásuk révén fogalommá váltak. A tökéletes harctéri vereség, s sárba tiport katonai morál tanúja volt e pár ezer lelket számláló kis falu, midőn a gyakorlatilag 1792 óta rendíthetetlenül előretörő s hódító Napoleon Bonaparte (az a fickó, kinek nem mindennapi mivolta már az alant olvasható kiszólás alapján is világossá válhat: „- Én még alsónadrágban is Császár vagyok.") seregeire megsemmisítő csapást mértek a Szövetségesek 1815 Június 18-án. S noha érdekes módon még csak nem is a Waterlooi ütközet követelte a legtöbb áldozatot a hódító hadak soraiból — hiszen a történelemkönyvek tanúsága szerint az 1812- es Moszkvai Visszavonulás, avagy a még több életet követelő, egy évvel későbbi Liepzigi veszteségek nagyságrendekkel túlmutattak a Waterloonál elesettek számán, elmondható: a csapás azon idő tájt érte Napoleont, mikor a Császárnak a lehető legnagyobb szüksége lett volna a megsemmisítő katonai győzelemre. Ám seregei — valószínűsíthetően ezen nyomás hatására is — megtörtek, szétzúztak. S noha Napolen Elbára történő száműzetése ugye nem feltétlenül a legszerencsésebb módja egy „sikertörténet" lezárásának, a Császárt továbbra is el kell ismernünk az újkori történelem — ha nem minden idők — legzseniálisabb stratégájának. **(A történészek többsége Nagy Sándort tartja a legNAGYobbnak, ám a tüzérhadnagyból császárrá „kinőtte magát" kisember teljesítménye sem semmi! — Sz.JVC.).** Ám az új történelmi korok sem felejtik ezen naaagy, nagy neveket: megérkezett a Waterloo, mely sejthetően a Napoleon vezette hadműveletek komplett sorát igyekszik szimulálni, a legvégén természetesen a gigantikus méretű címadó ütközet ígéretében. Vaóóóó. Ide nekem, ide nekem mind!





▲ *Tájkép ütközet közben a Waterloo c. programból*



▲ *Ugyanez, ám ezúttal madártávlatból! Figyelitek?*

Ami jó...

Kampány mód nincs. Scenariok vannak. Ami egyáltalán nem baj, sőt logikusnak mondható elvégre a történelem csatamezején megvívott ütközetek nem mutatnak párhuzamot a stratégiai játékok folyamatosan nehezedő, s egyre nagyobb kihívást jelentő misszióival. A nehézségi szint megválasztására ettől függetlenül igen széles skálán nyílik lehetőségünk. S persze minden ütközetet a nekünk tetsző színekben bonyolíthatjuk le, értsd: Franciák, avagy Szövetségesek. Lássuk csak, miképpen is képzeli mindezt a Strategy First:

Már első körben érdemes lehet letisztázni, hogy az egyes scenariok mellé alapkiszerelés a harctéri haderő megléte mind a Franciák, mind a Szövetségesek oldalán. Magyarán: seregeink menedzselésével, ha úgy tetszik: előállításával nem kell foglalkoznunk, ezek — az alkotók állítása szerint legalábbis — a történelemhűség jegyében fogant létszám szerint már az ütközetek megkezdésekor örvendeztetik köreinket. Ebből adódóan létezik a programnak egyfajta terepasztalszerű bája, amit semmiképpen sem lehet elvitatni. Lássuk:

Vannak először is a Szakaszok. Kiválasztásuk az általuk tartott zászló clickkel való illetésével lehetséges, ilyenkor a bal alsó sarokban kapunk tájékoztatást csapatunk összetételéről, az általuk képviselt rangról, illetve az ezen kötelékbe tartozó katonák létszámáról is. Ezek pedig sejthetően igen jelentős szempontok: a magasabb ranggal rendelkező Szakasz tapasztalata révén ütőképesebb, míg az esetleges létszámfölény már eleve kecsegtető lehet egy hasonló összetételű csapat ellenében. A Szakaszok mozgatása némileg eltér a megszokottól: tessék nyomva tartani az egeret, majd még a gomb felengedése előtt a célterületre irányítani az ekkor megjelenő nyíl alakzatot. Ha jól csináltuk, embereink az aktuális formációt tartva nekiindulnak a vidéknek. Formációk: ezek az info ablak fölötti kezelőfelületről érhetőek el, melyek közül természetesen kedvünk szerint váltogathatunk — mikor-melyik tűnik a legmegfelelőbbnek. Egy már kiválasztott Szakasz neve mellett felfigyelhetünk a besorolásra is: ez jelzi, hogy az aktuális csapat mely Brigád része, illetve, ki is a Brigád tábornoka. Szóval haderőnk legjelentősebb része Brigádokból tevődik össze, ezekhez jönnek az egyes térképeken el-elszórt különítmények. Hogyan is lehetséges egy komplett Brigád mozgósítása? Erre szolgálnak a Tábornokok: őket mozgósítva felkerekedik az irányításuk alatt álló komplett haderő, ám megfigyeléseim szerint ehhez először deklarálnunk kell egy formációt is. S ez, kérem: rossz. Mert mi van akkor, ha az egyszeri stratéga jónak látja a balszárnyat az előzőekben deklarált oszlop formációban, ám az ugye kényszerűen elveszik, mikor megadjuk a követő formációt. Apró, ám jelentős következetlenség: —5%. A támadás gyakorlatilag automatikusan történik: aktuális Szakaszunk, avagy koncentráltabb haderőnk is bősz puffogtatásba kezd, ha zavaró elem közelségére lesznek figyelmesek, az ily módon keletkezett összetűzésekbe érdemben már nem sok beleszólásunk lesz. **(Ah! — elkaptad a dolog lényegét)!** A megmérettetések javarésze rendszerint valamely fél visszavonulásával végződik, mikor is a még életben maradottak biztonságot jelentő távolságba húzódnak, helyesebben: paráznak vissza, ilyenkor a bölcs tábornok nyilván elelmélkedik, vajon miképpen is tudná a maradékot a



▲ *Most ti vagytok a fogók...!*



▲ *Ez itt Waterloo. Bukok, mint Napoleon...*





▲ Aki ezen a fotón megtalálja a vörös elefántot, forduljon orvoshoz



▲ A bordély ostrom alatt. De már megszokták



▲ Az ott középen Napoleon: lehet örülni

lemető leghatékonyabban mozgósítani. A játékmenet főbb karakterisztikája értelemszerűen rengeteg, kisebb–nagyobb gócokban s tömörülésekben zajló összecsapásban mutatkozik, a dolog veleje persze éppen abban keresendő, miképpen is tudunk érvényt szerezni zseniálisan kifundált stratégiánknak a kaotikus állapotok között. Így minden hadművelet előtt tessék nyomni egy kövér pause-t, majd fél órát csak azzal tölteni, hogy feltérképezzük a vidéket, valamint egységeink s az ellen megoszlását. Így lehetőségünk nyílik kidolgozni támadási tervünket, majd annak egyes műveleteit mintegy: végrehajtani. A bohóckodás — kipróbáltam — áldásos módon sehová sem vezet, így megkérdőjelezhetetlenül jelen van a progiban az, ami miatt még árnyoldalai ellenére is hosszútávú, „újra meg kell próbálnom, így tuti jó lesz...” szerű élményanyagot ígér nekünk. A középső konzol komponensei annak függvényében aktívak, mily típusú csapattal is ügyködünk aktuálisan. Konkrét elemzésüktől ez esetben eltekintünk: egyrészt rájuk mutatva tájékoztatást kapunk ezek funkcióiról, míg rájuk clickelve eleve világossá is válik, mi-mire használható. Szkeptikusok kedvéért itt van példaképpen a lovas osztagoknál aktív Charge: tökjó, a pacik fullgőzös előretörtetése révén egy szempillantás alatt szétkergethető még a legtapasztaltabb veteránokból álló gyalogság is. A játék gyakorlati kezelését illetően meg kell még említenünk a jobb szélen létező panelrengeteget: innen a LOS, azaz a Line of Sight az egyik legfontosabb jellemző. Kiválasztott katonáinkat csak olyan területre tudjuk célzottan elmozgatni, mely cselekvésünkkel egyidőben a Line of Sight hatóterületére esik. Ez pedig nyilván a körülményektől függően változik: egy erdő közepén állomásoztatott Szakasz pl. sansztalan kilátni az erdőből, így a hosszabb távú manőverek megkezdése előtt mindenképpen ki kell őket vezetnünk a farengetegből. Itt van ugyanakkor a zoom funkció is, és persze az időgyorsító, lassútól turbóig. Nos, a lassú mód azért erőteljesen azt a képzetet kelti a játékosban, mintha egy szegény Spectrummal szeretné elhitetni, hogy képes ő futtatni ezt a stuffot, míg a turbó egyet jelent a többé-kevésbé életszerű időléptékkel. Ilyenkor persze már nem kifejezetten gyerekjáték a szitu karbantartása, de ne tessék feledni: Mr. Bonaparte még csak egy nyamvadt pause-t sem nyomhatott soha. (Noha azt nem tartom kizártnak, hogy azért egy Save Game-et szíve szerint előtt volna Waterloonál...) **(Már csak azért is, mert a közhiedelemmel ellentétben még esélye is volt a győzelemre, ha az „Istenek” is úgy akarják)!**

S ami nem jó...

Az kérem a vizuális prezentáció. Az egységek gyakorlatilag majd' minden animációs kultúrát nélkülöznek, szemléltetés végett ott figyel a screenshoton Mr. Akárki, aki „A” pontból halad Észak-Nyugati irányba jóképű paciján, ám az oldalirányú utat mindvégig abban a hátulnézeti frame-ben van lelke megtenni, melyet az említett fotón is megcsodálhatnak a lelkes érdeklődők. Mindennek tetejében a motor szinte már harmatgyenge: a scroll másodpercenként frissít, noha az egységek térben való mozgása — nem számítva szinte nem is létező animációikat — viszonylagosan, mondom: viszonylagosan folyamatosnak mondható. A térképek is rondák. Az egész játék ronda. Rondák az egységek is, a szegény pacik is, az épületek meg a „hahaha” kategóriát erősítik. Úgy '92 óta már mindenképpen. Ez azért nagyon szomorú, sőt mi több: frusztráló. Elvégre gondos, hozzáértő kezek egy egészen kellemes stuffot húzhattak volna fel az érdemben kimunkált szisztémára.

The Maradék

Ötletszerű újítás a lebonyolított csaták visszanézésének lehetősége. Egyetlen szépséghiba, hogy ezeket csak a legalacsonyabb hatásfokú zoom mellett tekinthetjük meg, így csupán sematikus, eltérő színű, elfolyt mértani idomok jelzik a csapatok mozgását. Így sejthetően nem okoz akkora örömet a történet, mint okozhatna — ha, lehetne: zoomolni. De nem lehet. Lehet viszont saját csatákat kreálni, minek hatására a progi elvi síkon ugye megunhatatlanná válik. S azt kell mondanom: az Igazi Fanatikusok meg is találhatják a számításukat. A Waterloo nem hagy saját szisztémával, saját megközelítéssel előrukkolni, s bizony nem létezik olyan scenario benne, melynek többszöri újrakezdése után már nem érhetnek bennünket meglepetések. Így az alapvető koncepció kiagyalói mindenképpen barackot érdemelnek a fejükre — na nem tőlem, hanem Mr. Bonapartétól... ám a grafikusoknak egy jótanács: odaát próbálják elkerülni a Császárt, mert hogy lenne néhány keresetlen szava hozzájuk, az szinte biztos...

by Dupont Camambert
Hetedik Őrezred

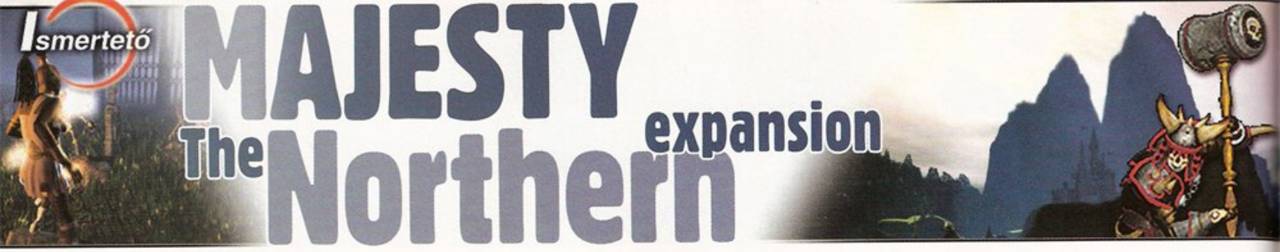
Strategy First / Breakaway Games — www.breakawaygames.com
PII 300 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	2
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	7

✓ - fiiinom, kövéééér stratéééégia

✗ - maxigagyi grafika

70



MAJESTY The Northern expansion

Miért éppen Alaszka?!

Első körben bevallom, nekem valamilyen oknál fogva a Majesty tavaly kimaradt az életemből, így amikor megkaptam tesztelésre kiegészítő lemezét, az alapjátékkal is meg kellett ismerkednem. No persze nem mintha bánnám, a Majesty egy nagyon élvezetes program, ami szimpatikus módon kellemes sikerélményeket okoz (kezdetben) a vele ismerkedő, de nemcsak Sim-fanatikus megszállott gémereknek is.

Ismétlésként: ez az a valós idejű stratégiai játék (a készítők szerint: Fantasy Sim), amikor is a dolgunk lényegében nem áll másból, csak épületek felhúzásából, a hősök megidézéséből, az adók elosztásából és némi fejlesztgetésből, hiszen közvetlenül nem irányíthatjuk embereinket. Mindezek alatt a birodalmunkban élő kalandozók (tudjátok, a szokványos népség: harcosok, papok, tolvajok, varázslók és a többi csepűrágó) teszik a dolgát: kalandoznak. Az általános napi elfoglaltság szörnyirtásból, fejvadászkodásból, királylányok megmentéséből, sárkánytojások lopkodásából áll. Ja, és a számunkra legfontosabbat majdnem kihagytam: a pénzköltésből. Mivel itt általában háborúzgatásról van szó, egyetlen és legfontosabb nyersanyagforrásunk a bevételekből származó arany.

Felesleges is tovább boncolgatni a Majestyt, aki ismeri annak nem kell tovább magyarázni, aki meg nem, az a folytatás leírásából ki fogja tudni következtetni, hogy milyen lehet.



▲ *Idén csontváz a divat*



▲ *Tisztán látszik mennyi még az ellenség — szegény fejem*

Észak titkai?!

Nagyszerű és tehetséges vezetésed jóvoltából a birodalomban béke honol. A városok növekednek, kappanhájas parasztok lóbálják a lábukat, a kereskedők fáradtak a sok aranycipeléstől, az arisztokrácia elunta az intrikálást, az idő mindig jó és még a káposzta is megmaradt. Ez így nem mehet tovább! A hősöknek új kalandokra van szükségük, hiszen ez választott szakmájuk, egy kis „kard ki kard izgalom", egy kis rablás-fosztogatás. Jól van fiam, jól van, ha ez kell neked... takarítsd ki az északi földeket, úgy hallottam van ott még néhány kóbor útonálló...

Kicsit közérthetőbben ez annyit jelent, hogy királyságunk térképe kinyílott felfelé, — csekély tíz új pályával — ami nem hangzik túl soknak. Egyetlen kezdőknek fenntartott pályát készítettek csak a fejlesztők, de én ezt is csak sokszori nekifutásra voltam képes megnyerni, némi professzionális útmutatás begyűjtése után. Gondomat egyetlen egy támadó okozta rögtön az elején! Úgy egy-két perc játékidő után megjelent és „emberkedni" kezdett. Harmincötödik szinten ez már egyeseknek megengedett.



▲ *Gyertek kedveskéim, etetési idő!*

Szóval kössük föl a gatyánkat, a legtöbb pálya komoly feladatokat rejteget. A questeket csak akkor nyerhetjük, ha a pályafeladatoknak legmegfelelőbb építményeket húzzuk fel és fejlesztjük, mégpedig pontosan a meghatározott időben, (!) különben úgy learatnak minket, mint gabonamezőt a kiéhezett sáskahadak.

Újdonságok

Hogy a rettenetes támadó hordáknak ellent tudjunk állni, a fejlesztők megleptek minket néhány újdonsággal, ahogyan az szépen el is várható minden valamirevaló bővítéstől.

Hősök képességei:

— Az Egyensúly Harcosai (Discord) képesek alkalmazni a Diablóból ismerős kiáltásos támadást (Howl Attack), ami menekülésre készteti a gyávákat. Kétség kívül ez a legnagyobb táp, főleg multipléjerben!

— A papok és a paladinok már varázslatokkal is támadhatják az élőholtakat; de a gyógyítók önmagukon is serénykednek ezen túl.

— A Solarii, (a tűz papjai) a Tűzkalapács varázslatot kapták, ami kifejezetten egészségtelen az épületek számára.

— Az adeptusok most már dupla támadást is tudnak alkalmazni és egészen távoli helyekre (azért csak a pályán belül) képesek teleportálni.

— A barbárok nem halnak meg (Conan lives!), csak bekábulnak.

— A gnómok nyolcadik szinten championokká válnak.

Új szörnyetegek:

A galád férgek! Készüljetek fel, sokkal erőszakosabban fogják mostantól támadni az épületeiteket, ezért ajánlott a visszafogottabb, úgymond biztonsági játék. Rengeteg új rém bóklászik majd a pályákon, némi étvágygerjesztő:

— Patkányember bajnok, és patkány sámán: előszeretettel összedolgoznak!

— Ratapult: a patkányok ostromszerkezetei, ezek nem sokat zavarnak szerencsére.







▲ Ha nem most fogom újratölteni...



▲ ...akkor viszont itt az ideje



▲ Hiába ötödik szintű, ő most megfogja a bokáját

— Shadowbeast: élőhalott bestia, a nagyobb hősök ilyeneket reggeliznek.
— Gorgók: velük az a baj, hogy nagy csoportokban támadnak és elég szívósak, viszont ha jól elkapják őket bajnokaink, gyorsan kigyúrják magukat (már amelyik túléli).
— Jégsárkány: erősebb, mint a sima, pedig azok is okoznak gondot bőven...
— Yeti: piszkosul nagy dög, turbózott gólem.

Viskók, tanyák, egyebek:

— Mauzóleum: a jobblétre szenderült kedvenceik nyughelye, feltámasztással új esélyt kaphatnak az itt tároltak.
— Varázsbazár: A legkülönfélébb löttyök és egyéb hasznos portékák gyűjtőhelye, drága, de öröm nézni, hogy turbózzák fel magukat a kis drágáink az itt kapható a cuccokkal:
Speed Tonic: plusz öt sebesség, olcsó és mondanom sem kell, mennyire hasznos!
Fire Balm: a távolsági fegyvereket ápolja.
Dirgo Strenght: az erőt nem kevesebb, mint harminc ponttal emeli.
Regeneration: a hős gyógyulásának a sebességét emeli igen hatékonyan.
Invisibility: ööööö... nem láttam semmit, miután használta valaki.
Shapeshift: a bajnok alakváltó lesz, felveszi egy szörnyeteg alakját, növekszenek a harcértékei és az életereje.
— Sorcerer's Abode: hat új varázslat, külön nekünk fenntartva, nagggyon erős!
— Hall of Champions: gyúrjuk-gyúrjuk-gyúrjuk ki magunkat benne, persze ha lesz rá időnk és pénzünk!
— Embassy: két véletlengenerálta hőssel ajándékoz meg minket a nagykövetség.
— Outpost: egy kis kastély parasztokkal, adószedőkkel, őrökkel, működik még a palotánk esetleges lerombolása után is!

Varázslatok:

— Change of Hart: a menekülők őrjöngeni kezdenek, és viszont.
— Frost Field: a kiválasztott ellenfeleket sebzi kb. egy percen keresztül.
— Earthquake: jó sokáig és erősen rombolja az épületeket.
— Chain Lighting: a klasszikus megbízható támadó varázslat.
— Gate: ez egy térkapu, mi választjuk ki hová is nyíljon, sokáig megmarad
— Dismiss: a kijelölt bajnokot haza lehet küldeni vele.

Szabadjáték

A Majestyben kedvünkre alakíthattuk ki pályáinkat, itt még több extravaganciával vértezhetjük fel ezt a játéktípust. Az alap nem változott, de legalább húszféle beállítása lehetséges most már minden opciónak, és nem utolsó sorban választható már a „huge" pályaméret is. De ezeken kívül új játszható saját és ellenséges erők, két véletlen esemény generátor, nem utolsó sorban pedig a beépített pályaszerkesztő vár itt ránk.

Egy kis idegenvezetés

Mivel a pályák tényleg nehezek, segítségként pár jó tanács az első három pályához:

Scions of Chaos: azonnal építsük meg a harcosok épületét és a már meglévő templomból idézzük ki a papokat, akik teleszórják a pályát csontikkal. Szükség van a négy harcosra is, akik védik a templomot a 35. szintű ellenséges paptól, ha őt sikerül lenyomni (márpedig ennyivel sikerülnie kell, csak siessünk), kis genyók egész hordája támad. Minden elesett bajnokunkat rögtön pótoljuk. Ezek után ajánlott a Fervus Temple és a négy kultista, más nem is kell. Ajánlott befejezési idő: kevesebb, mint tíz nap.

Urban Renewal: ez már egészen nehéz pálya. A cél elpusztítani minden ellenséges épületet, azok közül is lehető leghamarabb az elf házakat. De vigyázva, mert ha egy épület megsemmisül tetemes mennyiségű ellenség szakad a nyakunkba, akik előszeretettel nyilazzák le drága harcosainkat. Szóval rögtön kezdjünk egy kriptával, és kérjük ki a papokat, mialatt a piacot harmadik szintig húzzuk fel. Míg a második szintjét fejlesztjük, rakjunk le néhány kocsmát is, de még nem kell megadóztatni őket. Ha kint van mind a négy pap, akkor egy-két épületre kiadhatjuk a vérdíjat, amíg azokat bántják, építsünk varázslótornyot és fejlesszük fel második szintre a varázslataiért, de a mágusokat ne kérjük ki. Ha ez megvan szépen le tudjuk gyengíteni az ellenfeleket egy-egy láncos villámmal, a maradékot a bajnokaink már könnyen levadásszák. Ez a kezdet, innen már óvatosan lehet mást is fejleszteni... Ez kábé húsz nap.

Rise of the Ratman: ó, a fejfájást okozó... Cél: a legerősebb közelharcosok, a paladinok kifejlesztése. Kezdjük a rangerek kihozatalával (ők csak ágyútöltelékek lesznek) és a piac fejlesztésével. Rögtön ezután a Dauros templom és a harcosok háza, onnan is a már említett paladinok. Ha ez kész, essünk neki a tolvajcéh felépítésének, de második szintig meg se álljunk, mert kellenek a mérgezett nyílvesszőik. Nagyjából ilyenkor érkezik a legnagyobb támadóhullám, védekezzünk például a lassítás varázslattal. Ha ezt túléljük fejlesszük a palotát harmadik szintre, építsük meg a Solarii templomot. A tűzpapok majd szépen dolgoznak, és hogy kellemes emlékeink maradjanak, nem árt még négy paladin...

A többi hét pálya még sok-sok extra nyalánkságot, speckó főellenséget tartogat. Van, amelyik tényleg nem olyan nehéz, de pár első látásra szinte teljesíthetetlennek tűnik. Jó — restartokkal fűszerezett — szórakozást!

Balage

www.majestyquest.com
Hasbro / Cyberlore Studios
P233 (P166), 32 MB RAM (32 MB RAM)

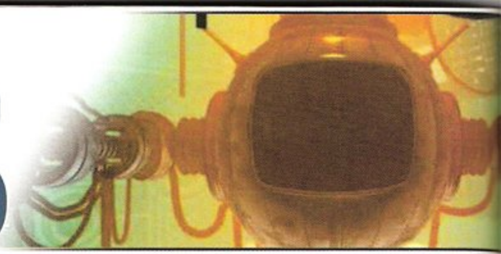
LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	8

✓ - ha megnyered biztos kezű profi leszel
✗ - ha megnyered...

82



OpSys



A görög csoda

Kezdem a legfontosabbakkal. Egy: ez egy logikai fejtörőkkel teliszórt kalandjáték. Kettő: aki elsőként végigcsinálja, nyer tízezer dollárt.

Hoppá! Ugye, hogy rögtön izgalmasabbnak tűnik? Mindenkit megnyugtatok, ez nem egy gátlástalan újságírói fogás, A HÍR IGAZ! Legalább is e cikk írásának az idején, körülbelül az áprilisi szám megjelenése után egy kicsivel (a napok számomra mindig összemosódnak☺). Szóval ellátogatván a hivatalos honlapra megbizonyosodtam a hirdetményről, csakúgy, mint ezernyi netböngésző teszter, kik elsőként kapják meg az áldozatokat boncolásra. Kérem szépen, nagy a sírás-rívás, eddig mindenkinek beletört az agyara a feladványokba. Voltak, akik már elvéreztek az elején, voltak, akik időt és kalandjáték-guruk tapasztalatait végsőkig kihasználva egészen az utolsó feladványig elvergődtek, de ott...

De ott logikaprofesszorok véreznek el, hackerek életműveként aposztrofált kódfeltörő programok törlik magukat szégyenükben, számításaim szerint percenként legalább fél tucat. Mészfehér csontok és üres adathordozók baljós mementóként halmozódnak a képzeletbeli lakat előtt. Olyan gordiuszi csomó ez, mire még Nagy Sándor is hiába suhogtatná bőköjét.

Tessék figyelni, most jön egy kis PR szöveg: Légy Te az első, aki kihúzza a méregfogát ennek a rútságnak. Mi kell mindehhez? A játék regisztrált változata (természetesen eredeti), Internet-kapcsolat, és az én lebilincselően izgalmas ismertetőm, minek segítségével a kezdeti problémák egész armadáján segítelek át benneteket. Mit kérek mindezért cserébe? Szinte semmit. A lóvé felét (bankszámlaszámom a cikk végén), ötezer dollárt, ami egészen baráti összeg, hiszen Neked is marad pont ugyanennyi...





▲ *Olga, te! Legalább jó nő lehetnél!*

Beszélni görög?

A CD behelyezése után indul a játék. Most sokan megint azt hiszik, magától értetődő, mondhatni alapvető evidenciákat, sőt axiómákat sorolok, amiket még az egybites júzer is tud. De az Opsys tényleg elindul „in medias res", megkímélve minket az installálás kínosan megalázó procedúráitól. Kérem szépen, ezt a gamét, ha nem mentünk, úgy játszhatjuk végig, hogy egy bit nem sok, annyi sem mászik fel a vincseszterünkre. Szerencsére, mert, így nem kell hozzányúlni a Fallout Tactics full installált verziójához☺. Ez egy jó pont. Menteni persze bármikor lehet, ilyenkor a játékot tolakodó módon háttérbe szorítja egy szép, szürke Windows-ablak.

Ezenkívül az Opsys teljes mértékben alkalmazkodik az operációs rendszer beállításainkhoz (ez akár lehet Machintos is, az Opsys azon is fut), így a felbontás mértékéhez is. Ez 1024*768-ban azt jelenti, hogy képernyőnk nagy részét jótékony sötétség fedi. Hogy a mellékelt képekből lássatok is valamit, le kellett lassítanom 800*600-ba, és kedvenc analóg monitoromat újrakalibrálni (ezt a szót most sokszor egymás után mondjátok ki, ne csak én szenvedjek a leírásával), hogy ne csak a jobb alsó sarokban látszódjon pár koszos foton. Ez egy rossz pont.

A játék görög vidékről származik, ezért direkt üdítő volt hallgatni az egyesek számára furcsán hangzó nyelvet, de mivel én perfekt vagyok az összes indoeurópai nyelvben, ez sem okozott gondot.



Akinek viszont igen az választhatja a brit változatot is.

Quicktime erő, gyere elő!

A kezelőfelület igencsak egyszerű, egymásból virágsziromként nyíló menük nincsenek. Elég a kép teteje felé bökni kurzorunkkal, ott a save és testvérei. A számok a hangerőt jelzik, jobb felé pedig az exit, de azon most még ne matassunk.

A reklámszövegek szerint a game a csodálatosan hiperrealisztikus, háromdimenziós virtuális valóság motort használ. Elméletileg fotóminőségben jelenik meg a környezet, gyakorlati tapasztalat szerint azonban nem. A panorámaképek meglehetősen korlátozottak, függőleges irányban alig-alig lehetséges a nézelődés, zoomolásról pedig ne is álmodjunk.

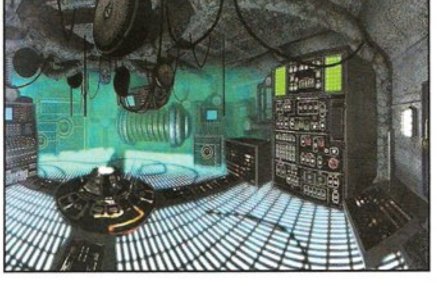
A háttérben prüntyögő muzsika még éppen elviselhető, de különösebb hanghatásokat ne várjunk, a legtöbb, amit a készítőknek sikerült elhelyezniük az Opsysben, nem haladja meg az egymáson gördülő kövek csendesen morzsolódó effektjét.

Unikum ez a játék a maga nemében, igazi magányos farkasok lehetünk kalandjaink során, ugyanis egy élő emberrel sem találkozunk, akivel akár a legcsekélyebb verbális kommunikációt is folytathatnánk. Halottal igen, csontváz személyében, de az átlagtól eltérően ő tényleg csak egy nagy halom ropi.

Sőt még az a néhány szegény állat is, ami felbukkan, mozdulatlanságra és szótlanságra van ítélve. Információtól túlcsorduló világunkban akár felüdülést is jelenthet ez a szürke, ingerszegény világ...

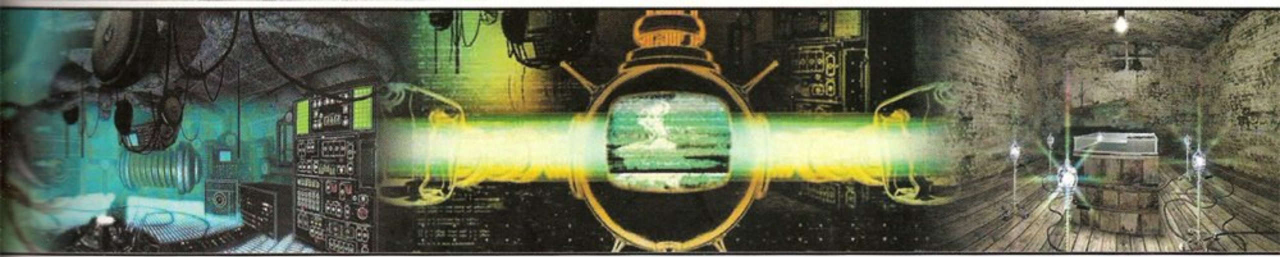


▲ *Nem, ez nem a Civ első része*



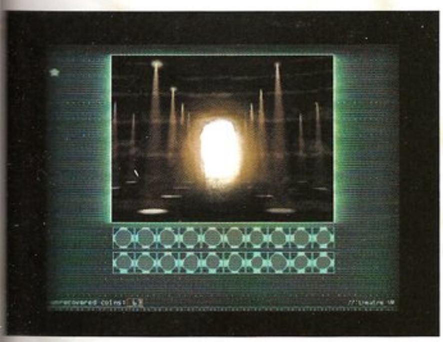
Szekrénybe zárt időgép

Nos, mindenki kedvenc múzeumából elloptak kereken száz darab érmét,





A három drachmás fickó. Olyan, mint amilyennek kinéz...





[...]közli pánikkal küszködve Olga Papadakis, göröghon Erős Antóniája.

– Tűrhetetlen! – kiált fel minden [...]sztaszívű elkötelezett, köztük mi is. [...]re végére érünk egyszavas mon[...]atunknak, a tévéadás is így tesz, [...] marad más csak az Opsys [...]gójával büszkélkedő színkód a TV [...]ernyőjén. Nincs mit tenni, ha ma [...]r nem lesz meg a betevő esti film, [...]djuk meg ezt az önként vállalt kül[...]etést, hátha a végére megjavul tru[...]adúrládánk is.

[...] történet szerint egy időmanipuláló [...]asinériát felhasználva kell bolyonganunk történelmi korszakokon át, hogy felleljük az elveszett aprókat. Ez nem kevesebb, mint tíz különböző helyszínt jelent, indulva az archaikus időkből egészen a jelenig.

Körbepásztázva a szobánkat kiderül, hogy mi igencsak teljes életet élünk, érdeklődési kört és ízlésvilágot tekintve legalábbis. Van nekünk gitárunk, kosárlabdánk, böszme sok szórakoztatóelektronikai cuccosunk, antik divatot másoló bútoraink és szobraink, Britney Spears-posztereink és egy időgépünk is, aminek bejárata a kedvenc szekrényünkből nyílik. Behatolva a hihetetlenül hideg-kéken csillogó folyosóra már láthatjuk is a könyörtelen csúcstechnológiai felszereléseket, amik elindítanak minket az időn és téren átívelő korokba. Kicsit furcsa logikailag feldolgozni, hogy is van ez, mert az egyik pillanatban időgép, a másikban virtuálisvilág-generátor.

Ha valahová eljutunk, mindig megjelenik a kijelzőkön, melyik virtuális pályán vagyunk, hogy aztán gond nélkül áthozzuk a valóságba a begyűjtött érméket.

Illetve át sem kell hozni őket, minden pálya csak az utolsó pénzérme kézbevételéig tart. Ha ez megtörténik, azonnal jelentkezik Olga, aki felkonferálja a múzeum igazgatóját. Szánalmas egy muksó, akit három drahmáért szerződtettek, míg eldadogja, mikor melyik korból sikerült visszaszerezni az elveszettnek hitt kincseket.

A vágó se dolgozott meg nagyon a pénzéért, az egyik videó bejátszás elején hallható az izgatott kérdés – English? – (angol vagy görög változatban mondja-e a szövegét), hogy az állandó csapócsattogásról már ne is beszéljek.

Ha belépünk az időgépbe (rákattintva arra a szerkezetre, ami Darth Vader fejéről emelkedett fel a Birodalom visszavág ominózus jelenetében), zöldes pacákat láthatunk fekete alapunk, a sűrűsödések jelentik az időlukakat, magyarán az egyes helyszíneket.

Kattintva rájuk már ott is vagyunk az adott helyen, minimál effekt, semmi csiricsáré, már jöhet is az agymunka sűrű sóhajtozásokkal és a klasszikus „Mi a fene már megint ez?" kérdésekkel megtűzdelve.

Ilyenkor a kezelőfelület jobb felső sarkában megjelenik egy virágnak csak jóindulattal értelmezhető ikon, amit megnyitva némi plusz menühöz jutunk. Értelmezésük szerencsére triviális, az egyetlen, amelyik igazán lényeges, az az utolsó fülecske. Itt három pici képernyőt cserélgethetünk, az első egy holo-radar, vagy mi a szösz, istenemre mondom, soha nem használtam.

A második az óránk, ami a számítógépünkön beállított időt mutatja. Csak azért van, hogy érezzük mennyi ideje is tökörészünk már egy-egy feladványon.

Na jó, elárulom, az egyik pályát nem lehet megcsinálni, ha nem állítgatjuk át. De nem ám a programon belül, ahhoz ki kell lépni teljesen játékból...

A harmadik menü infókat ad a helyszínekről, utalásokat a megoldásokhoz, jobb esetben.

Éljenek a belőlünk élő hiénák!

A pályák viszonylag rövidek, alig néhány helyszín járható be bennük, így soha nem eshet meg, hogy az elakadásjelzőt a túlbonyolított labirintusok miatt kellene kiraknunk. Elég munka lesz rájönni a feladványokra, kisilabizálni a rajzokból, történelmi utalásokból, de legtöbb esetben, mikorra már tehetetlen dühünk alábbhagyott, a kreativitásunkat kell felidézni magunkban.

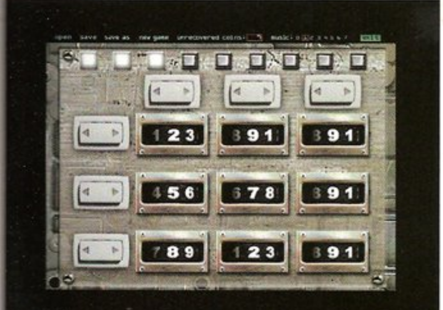
Nekem nem tetszett az Opsys, igénytelen és kidolgozatlan, olcsó játék, ami több fejfájást okoz, mint sikerélményt, nem is csodálkozom a felajánlott nyereménylóvén.

Alkalmazható mottó: „ha nem tudunk jól szórakoztatni, adjuk el a terméket egy kis felhajtással".

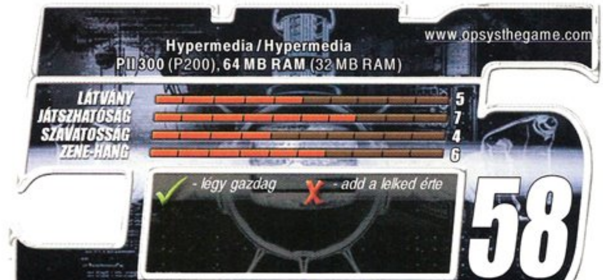
Ha mégis összejönne a vége, nincs is más dolgunk, mint belemászni a tévébe (az a csatlakozás a netre) és leadni a drótot: mi vagyunk az elsők, akik pénzéhségük miatt lekörözték a kódtörésre szakosodott algoritmusokat is.

Nem is írom ezt tovább, úgy is mindjárt kezdődik az Első Generáció, nézem inkább azt, ott legalább nem a lóvéról szól minden (**de**).

Balage



Az utolsó feladvány. Egyet bökök, két sor pörög





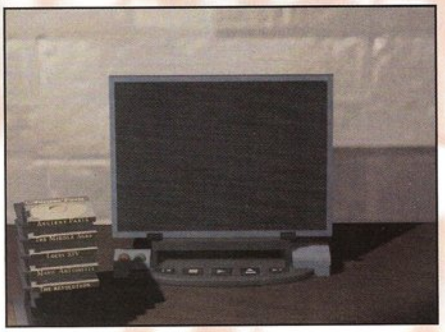
Adventure at Chateau d'Or

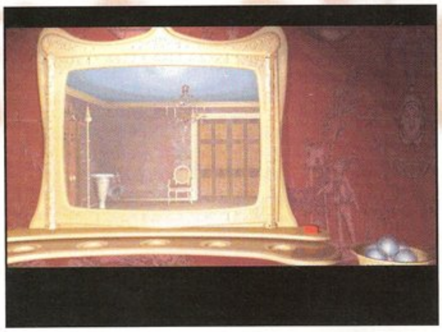
Tour de France

Remélhetőleg mindenki szeret utazni, mivel most a franciaországi Chateau d'Or-ba fogunk egy kis kirándulást tenni. Természetesen az Chateau nevű épületegyüttes nem létezik, csak a programozók képzeletében. Mégis minden olyan elemet felhasznál, amely a korabeli és jelenlegi francia építészetre jellemző. Tehát le a hátizsákokkal és mindenféle kézipoggyásszal, most egy virtuális utazást élünk majd át, amely befejezése után többet fogunk tudni Párizsról, mint az, aki ott volt és személyesen „vizsgálta" meg a látnivalókat.

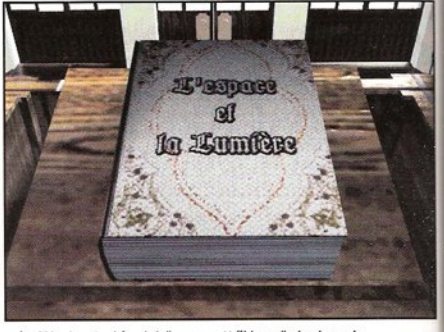
Ritka az a kalandjáték, amely oktató és ismeretterjesztő jelleggel mutat be egy bizonyos témát. Kis kalandjátékunk Párizs minden nevezetességét és történelmi időszakát megpróbálja bemutatni, egy igen frappáns kerettörténet segítségével. Az introban egy jellegzetesen francia hölgy látható, aki igen kemény akcentussal próbál rábírni minket, arra hogy segítsünk megkeresni a herceg szellemét, amely jelenség majd elvezet minket a nagy titok övezte kincshez. A játék nem mindennapi, mivel rögtön az elején beállíthatunk két nehézségi fokozatot, az egyik a Gameplay (Itt a játékban szereplő rejtvények bonyolultságát szabályozhatjuk.), a másik opció a Knowledge (a játékban való előrehaladáshoz szükséges tudásszint, amely teljes egészében a Párizsra és Franciaország történelmére hagyatkozik).

A játék pre-renderelt háttereket használ, amelyek megmozdításához nem írtak grafikai motort, hanem elegánsan Macromedia Flash-ben írták meg azt. A readme-ben a feltett kérdések között szerepel a kérdés, hogy a program miért nem használ realtime 3D grafikai motort, a készítők válasza így hangzott: a kialakított grafikai környezet annyira sok poligonból áll, hogy azt egyetlen gép sem lenne képes megmozdítani. Háááát, nem tudom talán a fickók még nem látták a Black and White-ot. Szerintem inkább a karcsúra szabott programozó volt az, aki a Flash-t választotta, mivel így nem volt sok munkája és a program is igen gyorsan elkészült.





Most pedig kezdjük meg kalandjainkat, amely Chateau d'Or közepén, a szökőkútnál indul. Előrehaladásunk az egér pointer segítségével történik. Ha megjelenik a szem ikon, akkor azt megnyomva juthatunk tovább előre. A fordulást a kép két oldalán előtűnő nyilakkal hajthatjuk végre. A programban igen nehéz a tájékozódás, mivel egy-egy forduló után nem is igazán tudni, hogy hol is vagyunk. A tájékozódás elősegítése céljából a készítők egy térképet is mellékeltek, amelyet az egér lefelé tolásával aktiválhatunk. A helyszínek felépítése igen szimmetrikus, a kert négy szélén, és középen hátul vannak olyan objektumok, amelyek kalandunk szempontjából fontosak lehetnek. A játék alapkoncepciója: Oldd meg a puzzle-t, amely után a Párizsról szerzett tudásszinted növekedni fog. A játék teljes időtartama alatt négy fő információ bázissal kell találkoznunk, ezek: Laptop, térképszoba, televízió és a könyvtár.



▲ *Minden tudások könyve, ettől leszünk okosak*

A laptopon szinte az egész francia történelem hozzáférhető, igaz csak igen elnagyolt lépésekben. Az egyes időszakok a következők: Az ősi Párizs, Középkor, XIV Lajos a Napkirály, Marie Antoinette és természetesen a Francia forradalom.

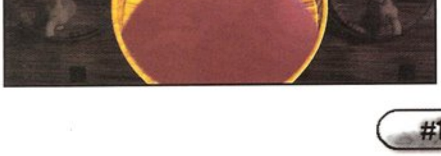
Az egyes időszakhoz tartozó CD-t vidáman helyezzük a gépbe, és már élvezhetjük is a mozit. De ne nagyon kényelmesedjünk el, jegyezzük meg a látottakat és hallottakat, mert a megismert információkra később még szükségünk lesz. A térképszobában Párizs fő nevezetességeivel ismerkedhetünk meg, pl.: Diadalív, Eiffel torony ... A televízióban költőkről, színészekről, muzsikusokról láthatunk egy-egy videót. Természetesen mindegyikőjük sírhelye is bemutatásra kerül. (Még az öreg Jim Morrisont is helyet kapott.)

A könyvtárban található méretes könyvből az egyes építészeti stílusokat, és azok jegyeit figyelhetjük meg, nagyon jól illusztrált interaktív kivitelben. Eme helyszínek közül mindenféle rejtvény nélkül a könyvtár és a laptop közelíthető csak meg, tehát érdemes eme helyeken elkezdeni a vizsgálódásainkat. Most megemlítek egy pár trükköt az egyes szobákba való bejutáshoz. Az általam csak képszobának nevezett teremben középen egy falikép lóg, két oldalon pedig két váza helyezkedik el. Két oldalon egy-egy ajtó van, amelyek természetesen zárva vannak. A kinyitásukhoz a vázák színét kell variálnunk.

A borospincébe való bejutáshoz az egyik vázát kékre, a másikat pedig lilára kell váltanunk. A térképszobához, az egyiket barnára, a másikat aranyra váltsuk át. Egy másik trükkös hely a tükörszoba, itt egy varázstükör előtt öt lyuk található. A bemélyedésekbe addig rakosgassuk a golyókat, amíg a méretük meg nem növekszik. Ha minden golyó a helyén van, akkor azokon különféle ábráknak kell megjelenniük (középen egy semleges golyónak kell lennie). Ha ezzel megvagyunk, akkor nyomjuk meg a piros gombot és jegyezzük le a tükrön látottakat. Ugyanebben a szobában található egy ajtó, amely láthatóan egy mechanikus szerkezettel van rete-



▲ *Neki kellene a kincs. :)*







▲ Ilyen szépen értem véget

szelve. Ennek kioldásához piszkáljuk meg a baloldali bárdot. Ha ezen az ajtón belépünk, egy igen érdekes szerkezetet láthatunk, amely leginkább egy flekken sütőhöz hasonlít. Alul négy kapcsoló található, amelyek négy szín által jelölt állásba állítható. A helyes sorrend beállításához használjuk a falra festett spektrumot.

Ha mindent jól csináltunk, akkor előtűnik a herceg és felteszi a kérdéseit. Ez könnyű fokozat esetén 5 kérdést, közepesnél 10-et, a maximum nehézség mellett 15 kérdést jelent. Természetesen csak akkor látogassuk meg Duke-ot, ha már elég tudásnak vagyunk a birtokában. A tudásszintünket a térkép mellett megjelenő indexből olvashatjuk ki. Az egyik hátsó részlegben találjuk a képzőművészeti labort, vagyis a festőműhelyt. Itt kell aztán bevetnünk a logikát.

A poén lelövésének elkerülése végett nem is mondom el, hogy pontosan mit is kell tenni. Annyit azonban elárulok, hogy a spray-el felfestett képre egy megfelelő ecsettel kell egy bizonyos ábrát felfesteni. De még mielőtt elkezdenénk a festegetést, szaladjunk le a borospincébe, ott fogjuk meg az arany kelyhet és részegedjünk le. Kijózanodásunk után egy cellában találjuk magunkat, ahol érdekes felfedezésekre tehetünk szert. Távolítsuk el a priccset, ezután kezdjük el kaparászni a padlót, és emeljük ki az iromány.

Most ejtsünk néhány szót a játék grafikájáról. Már a bevezetőben is említettem, hogy a program nem használ realtime 3D motort, hanem pre-renderelt képekkel operál. Az előre számolt grafika mellett letett voks nem véletlen, hiszen az a park, ahol a kalandjaink kezdődnek több mint 1.3millió poligont tartalmaz, amely egy GeForce 3-nak nem okozna nehézséget, de akinek S3-as kártyája van? Tehát maradt a fotorealisztikusan igényes álló háttér, némi Macromedia makróval fűszerezve. Sajnos ennek a laponkénti haladásnak nagyon sok hátránya van, pl. egy-egy fordulás után csak igen nehezen tudjuk azonosítani, hogy éppen most merre is indultunk. Néhány nézet igencsak furcsa, pl. a műtermen belül két kijárat látható, amelyet belülről rendre ki lehet nyitni, de mi van, ha ezt kívülről szeretnénk megtenni? Akkor már csak az egyik ajtót találjuk, a másik helyén egy ablak található, amelyen keresztül éppen az előbb sétáltunk ki. A grafika maximális felbontása 640*480, mint azt már megszokhattuk a pre-renderelt játékoknál. Az előre kiszámolt képeket néhány animáció fűzi össze, amelyek néhol iszonyatosan szaggatnak

Az engine-nek további hibái is felszínre kerültek a játék során, amely a helyszínhez kötött számlálók. (A festőműhelyben csak x-szer nyomhatjuk meg a spray-t, mert az ki fog fogyni). Ha viszont kerülünk egyet, és újból visszatérünk, a palackok ismét tele lesznek. Ugyanez vonatkozik a borozgatásra is, ha a megfelelő pillanatban hagyjuk abba, és utána visszatérünk, akkor bármeddig hörpölgethetünk, sohasem fogunk berúgni. A játékban hallható zene még csak elviselhető lenne, mivel igen kellemes és dallamos. De a minősége olyan förtelmes, hogy rögtön azt hittem, hogy visszamentünk 1994-be, ahol még előszeretettel alkalmazták a széldigitalizáló készüléket. Na azért nem olyan szörnyű a helyzet, az egész játékban kb. 4 hang teljesen zajmentes. Eme csodát csak erős idegekkel nem rendelkező gamereknek nyugodtan ajánlhatom, mert a program annyira unalmas, hogy leginkább aludni lehet rajta.

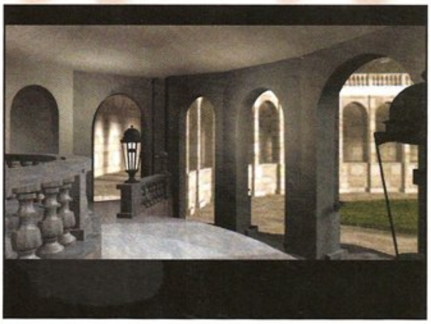
A készítők tévesen hitték azt, hogyha telerakják rejtvényekkel a játékot az attól jó lesz és élvezhető. Éppen csak a hangulat szükségességéről feledkeztek meg. A játékot csak akkor kezdjük el, ha éppen nincs más dolgunk, vagy még nem jártunk Párizsban.

KeFe™



▲ A grillparty kezdetét veszi







▲ Ez Pablo régi laborja, ahol én most mobil előlapokat fújok

www.adventurechateau.com

Karma Labs / Karma Labs
P200 (P120), 32 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	5

✓ - kis gépigény
- kis méret
- szép hátterek

✗ - zajos hangok
- unalmas játékmenet
- néhány logikai hiba

73



EROTICA Island



Az ipafai papnak fapipája van

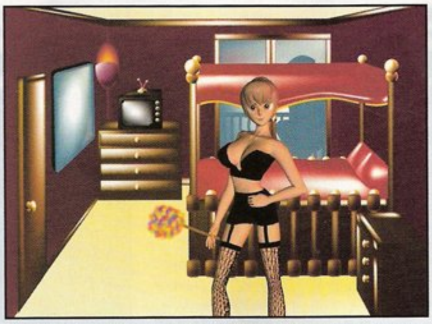
Nem is tudom, hogy hogyan kezdjem az Erotica Island jellemzését. Azt már most az elején leszögezem, hogy ez a termék felnőtteknek készült, ezért a 18 éven aluliak gyorsan lapozzanak tovább. Ráhangolódásképpen, a program nagyon hasonlít a Sierra Leisure Larry sorozatára, amely "mellesleg" az egyik kedvencem a kalandjátékok között.

Most elárulok egy pár dolgot a Larry sorozat mozgatórugójáról, ami eme programot is megfertőzte. A Sierra termékében egy földönkívüli figurával (Larry) kell minél több nőt elcsábítanunk és természetesen végkifejletként ágyba vinni őket.

A játék első része még 16 színű CGA grafikát használt, de a poénok és a játék hangulata bőven kárpótolt a kezdetleges megjelenítés miatt. Az évek multával a képi világ is tovább tökéletesedett, de egyszer csak vége lett. Ugyanerre a sorsra jutott a többi kiváló sorozat is, pl: Police, Space, Kings Quest. Egyszerűen érthetetlen, hogy miért nem követték további részek ezeket a remek programokat.

Na mindegy, éljünk a mának! A Netet böngészve láttam meg az Erotica Island hirdetését, hát több se kellett, azonnal nyomultam a Website-ra. A képekből és a jó nagy "erectométerből" már tudtam, hogy ez valami olyasmi, amire már régen vágytam (A Larry-hez hasonló kalandjáték.). Sajnos a játékmenetből és a történetről semmit sem tudtam meg az oldalon, tehát ki kellett várnom, amíg a program megjelenik.

A telepítés után egy más jelzővel nem illethető (állat) intró következett. A szituációról csak annyit, hogy főhősünk Reggie Rich yachtján utazik, miközben élvezi az élet apró örömeit: laza pipa, rádiótelefon, pezsgő. A nagy cummogás közepette Reggie egy hívást kap, miszerint nemsokára egy találkozón kell részt vennie. Reggie barátunk megígéri, hogy amint a Dolly Buster méretekkel megáldott kebelcsoda befejezi a kényes műveletet, azonnal helikopterbe száll és elindul a találkozóhely felé. Kb. 3 perc múlva barátunk megkönnyebbülve áll fel a székéből és elindul végzete felé. Ugyanis, mint ahogy az intróból kiderül, Redzsi helikopterének hátsó stabilizátora beadja az unalmast, ami eredményeképpen a repülő szerkezet veszett forgásba kezd, majd egy gyors zuhanással ér véget.



▲ *Hajolj csak le, ott az ágy alatt mintha lenne egy kis kosz*



▲ *Itt is elüthetjük az időnket*

Barátunk szerencsésen ér földet, de sajnos mindene a helikopterben, és a yachton maradt. Néhány perces kóválygás után a tengerparton köt ki, ahol a következő felírat olvasható: Erotica Island. Már az első képernyőn is egy tüdőbeteg szilikoncsoda figyelhető meg, akinek nem lenne ellenére egy kis szantálolajos masszázs, sajnos a legatyásodott Reggie pont erre a feladatra nem alkalmas (legalábbis most még nem).

Kis programunk kezelőfelülete nincs túlbonyolítva. Az alsó sorban található menü bal oldalán egy üres keret látható, ez lesz a helye a térkép ikonjának. A mellette lévő Reggie's Bits egyféle inventory-nak fogható fel, ahol a felszedett tárgyakat megvizsgálhatjuk, vagy éppen kombinálhatjuk. Az erectometer a játék egyik legfontosabb eleme, minél magasabbra emelkedik az óvszer, annál biztosabbak lehetünk abban, hogy jól végezzük a dolgunkat. Az options menüben végezhetjük el a mentést/töltést, és akár a program website-jára is ráficcenhetünk.



A program grafikája kifejezetten Manga orientáltságú, tehát aki kedveli normál és a "keményebb" Manga stílust (Hentai), az biztosan megtalálja a számítását. A pixelezett hátterek és a trace-elt hölgyek teljesen visszaadják az ún.



▲ *A bácsinak elromlott a zipzárja, és a néni segít neki felhúzni*

Larry feelinget, amelyet már a nagysikerű Lula-ban is sikerült elérni. A háttérben hallható zene igen jól illeszkedik a hawaii jellegű szigethangulathoz. Reggie Rich kiejtése és megjegyzései egyszerűen felejthetetlenek, minden egyes felvett tárgyról megvan a saját véleménye természetesen, mint minden gondolata, ezek is szex-el kapcsolatosak.

Sajnos Reggie igencsak szaftos angolsággal beszél. Ezért aki játszani akar a játékkal, annak szüksége lesz egy középfokot meghaladó angol szóértésre, mivel a programocska nem feliratoz semmit. A szereplők egymással való verbális kommunikációján kívül, néha belső monológokat is lehet hallani, amelyek tényleg jellemző ránk, emberekre. (Miközben Lucy örül az újdonsült ezüstgyűrűjének, a háttérből megszólal egy hang:

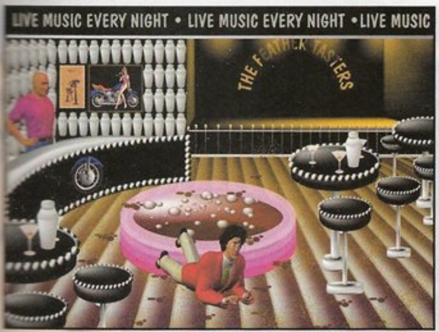
Egy kicsit bóvlinak tűnik.)

A játékkal való foglalatoskodás során Isten által teremtett mellekkel egyáltalán nem lehet találkozni, a szigeten mindenki tökéletes formájú kebleket visel. Talán erre a földdarabra a Szilikon Völgy név jobban illett volna. Most nézzük magát a játékmenetet! Kezdetben fogalmunk sincs róla, hogy mit is keresünk Erotic Island-on. Később, amikor már tisztul a kép, Reggie ráébred, hogy egy árva dollárja sincs, és olyan csóró, mint a legszegényebb guberáló. Az egyetlen ésszerű menekülési eszköznek



▲ *Lotta saját díszeivel felszerelve*

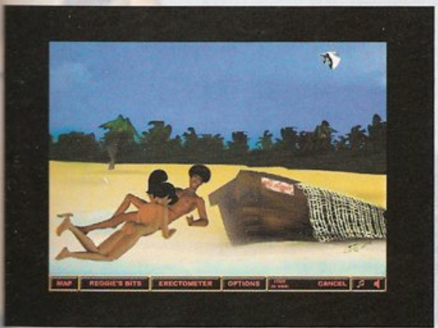




▲ *Soha többé nem kezdek női iszapbirkózóval*



▲ *Egy virágszál az óriásdidkók között*



▲ *Elsősegélynyújtás a strandon*

a parton már régóta rostokoló bárka tűnik, amelyet a buckethead néger csak igen borsós áron bocsátaná a rendelkezésünkre.

A búrás és Reggie között megállapodás köttetik, miszerint ha főhősünk a szigeten található hét lányt elcsábítja és kipróbálja, akkor mindenféle fizetség nélkül hagyhatja el a paradicsomot. Tehát a küldetésünk: karcsú darázsderekak és óriás dudák között áthaladva elhagyni a szigetet. Kezdetben még csak a parton tudunk mászkálni, a kezdő képernyőtől jobbra ill. balra. Később felszedhetünk egy térképet is, amely segítségével a különféle helyszínek között tudunk teleportálni.

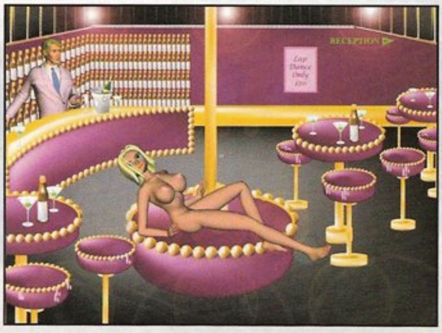
A bejárható helyszínek közül néhány: szolárium és masszázsszalon (itt lehetőségünk lesz egy alapvető perverziónk kiélésére, vagyis a kukkolásra, de alkalom nyílik egyéb, a társadalmi normáknak nem megfelelő deviánsviselkedésre is). Ellátogathatunk továbbá egy zálogházba és egy sex shop-ba, részt vehetünk iszapbirkózásban, de ha kedvünk tartja, akkor bukszánkat a kaszinóban hizlalhatjuk, vagy éppen fogyókúrára is ítélhetjük.

Lényeg a lényeg, ha tele a pénztárcánk, akkor sokkal nagyobb eséllyel indulhatunk a bukszavadász hölgyek meghódítására. Sajnos a karakterek nem igazán mozognak, csak a fejük, ha éppen szükséges (he-he-he).


▲ *Kukkolás a szoláriumban*

A különféle sztriptíz jeleneteket igényes animációk kötik össze. Természetesen az egyes ruhadarabok eltüntetését csak lépésekben tehetjük, de a végeredmény megéri a fáradozást, mert a játék erectométerén túl, saját magunkon is észrevehetünk némi térfogat növekedést.

Sajnos a játék menete túlzottan is lineáris, semmilyen alternatív megoldás, vagy elindulási útvonal nem létezik, ez némileg leegyszerűsíti a dolgok menetét, mivel egyszerűen másfelé nem tudunk haladni. A program nem ad túlzottan sok támpontot a felvett objektumok használatát és kombinálását illetően, ezért csakis saját megérzéseinkre és perverz fantáziánkra hagyatkozhatunk.



További sajnálatos tényező, hogy a játék nem kapott saját egine-t, hanem egy Mediator nevű multimédiás szerkesztőben készítették el. Ez önmagában még nem lenne probléma, ha nem lenne olyan iszonyatosan lassú. Például egy inventory megnyitás és visszazárás 20 másodpercet vesz igénybe egy 1GHz-es PIII-as gépen. Én nem voltam rest és kipróbáltam egy PI 233-as masinán, ahol a program folyamatosan kiakadt és az előző művelet több mint másfél percet vett igénybe.

A storyline-ban felhasznált poénok egytől-egyig újak, amelyek egyszerűen felejthetetlenné varázsolják a játék feelingjét. Most adok egy kis mankót az elinduláshoz. A kezdő képernyőtől jobbra vegyük fel az olajoskannát, amely később a síkosító adagolásához használhatunk. Majd balra haladva vegyük fel szexcsirkét, amely később hasznos lehet, ezután a kezdő képernyőn vegyük fel a léggömböt és fújjuk fel! (Erről pillanatokon belül kiderül, hogy egy használt óvszer). Most menjünk balra és vegyük fel a térképet, amely segítségével szabadon mászkálhatunk a szigeten. Ha jól megvizsgáljuk, sokféle célpontot azonosíthatunk, de most még csak kettő úti célunk lehet, az egyik a part a másik a sex shop.

Az üzletházba belépve gyorsan nyúljuk le a mozijegyet, és irány vissza a partra, ahol balra haladva találunk egy kiváló lengyelpiaci órát. A képernyő jobb oldalán a buckethead barátunkat láthatjuk, akit éppen Zsanuária ápolgat.

Mára ennyit az izgalmakból, talán majd egy végigjátszásban viszontláthatjuk Reggie barátunkat. A játék pórias kinézete, és lineáris játékmenete ellenére nem túlzottan egyszerű, hiszen az igen titokzatos és rejtelmes női szíveket kell meghódítanunk.

KeFe™





Desperados

Újra szól a hatlövetű...

A helyszín: El Paso, Új-Mexikó. A végeláthatatlan préri egyhangúságát csak itt-ott dobja fel néhány magányos fűcsomó, melyek láttán David Attenborough minden bizonnyal lenyelné a mikrofonját. Mi sem tudjuk, miből fedezik ezek a növények tápanyagszükségletüket, hiszen esőt már hetek óta nem látott a környék. A kietlen tájat kettészelő acél sínpár mérföldekről látszik és a rajta közlekedő vonat sincs már messze. Az élesebb szemű prérikutyák már talán látják is a közelgő szerelvényt. Ha így is van, túl nagy érdeklődést nem tanúsítanak a füstfelhőt okádó mozdony felé, éles ellentétben azzal a néhány fős csoporttal, akik lóháton vágtatnak az utolsó vagon mögött. Az arcuk elé kötött kendő két dolgot jelenthet: vagy nem bírják a port, vagy mindenre elszánt banditák, akik a vonaton szállított pénzeszsákok ügyében vizitálnak.

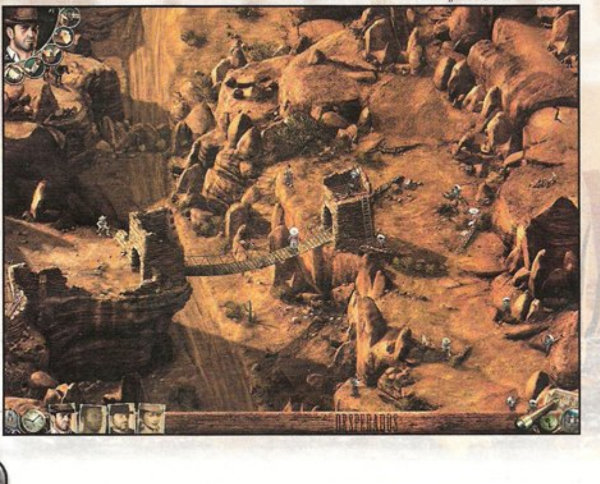
Az első őr, akit másodpercek alatt szitává lyuggatnak a kocsi fáját pozdorjává zúzó golyók, jó eséllyel a második lehetőséget jelölné meg. Ez nem kis teljesítmény, hiszen nincs segítsége, tekintve, hogy történetünk idején még se a telefont, se a számítógépet nem találták fel és a közönség is túlnyomórészt csörgőkígyókból áll.

A banditák minden mozdulata magabiztosságról tanúskodik. Bizonyára nem először választják a tőkekovácsolásnak ezt a módját. Percek alatt lefegyverezik a személyzetet, magukhoz veszik a bankjegyeket, majd angolosan távoznak, feltéve ha az angolos távozás azt jelenti, hogy dinamitrudakat hajítunk a vendéglátó házába.

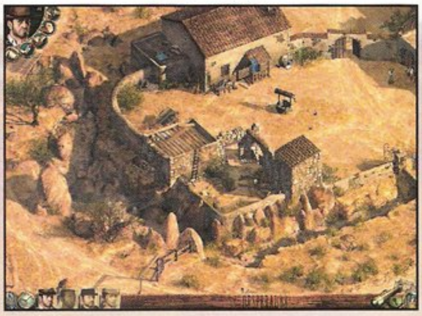
Ez már nem az első és nem is a második hasonló eset. A Twinnings Vasúttársaság menedzsmentje piacvesztéstől tart, így szeretné minél hamarabb visszanyerni ügyfélköre bizalmát. Mivel azonban a helyi seriff nem rágja tövig a körmeit a köz javáért aggódva, alternatív megoldásokra van szükség. Itt kerül a képbe John Cooper, a Vadnyugat legexkluzívabb nevű fejvadásza. Feladata egyszerű: véget kell vetnie a társaság profitját veszélyeztető támadásoknak.

Cooper a 15,000 dolláros díjazás reményében összegyűjti rég nem látott társait és együtt indulnak a feltételezett tettes, Sanchez nyomába.





Karl May és Gojko Mitic óta tudjuk, hogy a németeket valami különös vonzalom fűzi a Vadnyugathoz. A „Winnetou" és az „Ezüst-tó kincse" olyan olvasmányok, amelyekbe időnként most is belelapozok és meg kell mondjam, hogy az Old Shatterhandról szóló történeteket még mindig legalább annyira élvezem, mint anno. Az egykori Jugoszláviában született Mitic főszereplésével készített NDK westernfilmek pedig valami egészen sajátságosan mutatták be ezt a korszakot. Hogy miért vetettem papírra ezt a kis intermezzót? Csak mert a Desperados is német fejlesztés, a Spellbound munkája.



Elég egyetlen pillantást vetni a képekre ahhoz, hogy rájöjjünk: a fejlesztők lehet hogy látták a Pyro „Commandos: Behind enemy lines" című játékát. Akiknek esetleg nem volt szerencséjük ehhez a mára már a nagy klasszikusok között emlegetett programhoz, azoknak néhány szóban vázolnám a zseniális játékmenet alapjait. Adott egy nem túl nagy létszámú csapat, ahol mindenki a hadviselés bizonyos területeire specializálódott és adott egy általában borzasztó szigorúan őrzött célpont. A ránk váró feladatokat (behatolás, fogolyszabadítás, merénylet, stb.) valós időben kell végrehajtanunk egy szigorúan két dimenziós, úgynevezett izometrikus nézetet használva. A küldetéseket csak gondos tervezés és pontos végrehajtás után lehetett teljesíteni, emellett mindig szükség volt egy nagy adag szerencsére is. A Commandos talán egyetlen negatívuma az volt, hogy embertelenül nehéz lett. A koppintásokra mindig kapható játékipar persze ontani kezdte a klónokat. Nekem ezek közül a Shadow Company-hoz volt szerencsém, amelyhez egy akkor hatalmas durranásnak számító szabadon forgatható-dönthető-nagyítható három dimenziós motort fejlesztettek. Nem volt rossz próbálkozás, de



több időm ment el a megfelelő nézetek megtalálásával, mint a tényleges akcióval. A Commandos sikerét eddig senki nem tudta megközelíteni, így adott a kérdés: a Desperadosnak vajon sikerült-e? Vajon egy újabb pofátlan másolattal állunk szemben vagy egy olyan programmal, amely kitágítja a stílus határait és nem csak a nagy öreggel, hanem a hamarosan megjelenő második résszel is felveszi a versenyt? A cikk végére kiderül.



Annak ellenére, hogy a Desperados története a Vadnyugaton játszódik, a Spellbound mégsem ült meg két



lovat egy fenékkel. A játékból — dacolva a trendekkel - teljesen kihagyták a multiplayer részt. Biztos vagyok abban, hogy néhányan hiányolni fogják ezt a lehetőséget. Az ő kedvükért a cikk végén le fogok vonni egy pontot a program „Szavatosságából". Nekem — talán a nagyszerű játékmenet és a fordulatos történet miatt — fel sem tűnt.

A Desperados betöltése után szemünk elé táruló menü nem tartogat meglepetéseket. Amellett, hogy tökéletesen használható, olyan vadnyugati motívumokat vonultat fel, amelyeket várunk és elvárunk egy ebben a korszakban játszódó programtól. A menü egyik érdekessége, hogy méri a játékkal eltöltött időt. Az ember ilyenkor érti csak meg igazán, hogy miért is érzi úgy, mintha napok előtt a monitor előtt ülne. Elárulom a választ: mert tényleg így van. Elég volt pár percet játszani a játékkal ahhoz, hogy ráérezzek a kezelőfelület használatára. Negatív tapasztalatokat csak 640x480-as felbontásban szereztem, amikor is a bal felső sarokban található panel túl nagy részt takart ki a játéktérből. Kis csapatunkat egyébként a bal alsó sarokban található ikoncsoport segítségével menedzselhetjük. Itt láthatók az adott küldetésben használható szereplők fényképei, amelyek egyben hőseink egészségi állapotát is jelezni hivatottak. A jobb alsó sarok a látásunkat befolyásoló eszközök és parancsikonok gyűjteménye. Az itt található távcsőre kattintva megtudhatjuk, merre néz egy adott őrszem és arról is megbizonyosodhatunk, hogy egy adott területet figyel-e valaki. A bal felső sarokban található panel az aktív szereplőt, valamint a képességeit előhívó nyomógombokat mutatja. Öszegezve: a kezelőfelület egyszerű és jól használható. Ha valaki mégis nehézkesnek találja az ide-oda kattingatást, az használja a billentyűparancsokat. Amikor a gyorsaság is számít majd, úgyis rájuk fog szorulni.

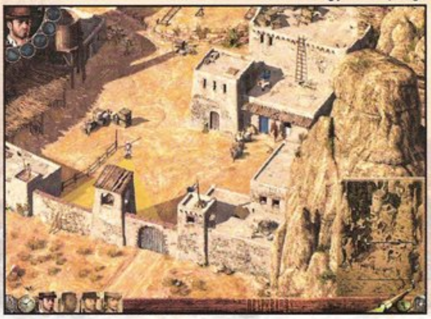


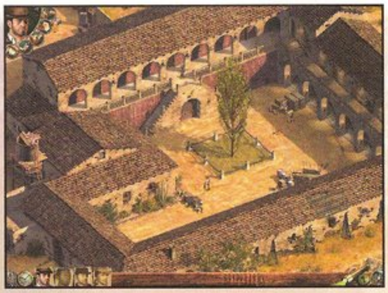
Mielőtt szót ejtenék a Desperados grafikájáról, ki kell térnem a be- és átvezető animációkra, ezek ugyanis döbbenetesen jók. A képek tűélesek és roppant részletesek, a „rendező" és az „operatőr" mindig megtalálta a lehető leglátványosabb kameraállást, a szereplők arca pedig... Nos, a szereplők arcát pedig látni kell. Utoljára a Diablo 2-ben láttam ennyire igényes animációkat.



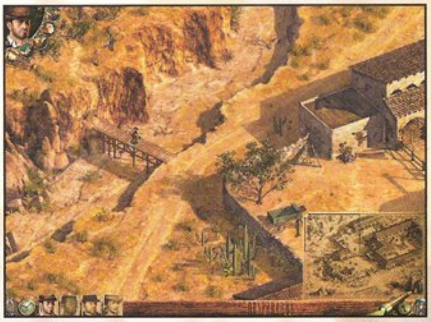
Mint azt már említettem, a Spellbound nem ragaszkodott a három dimenziós megjelenítéshez. A szemünk elé táruló látványra mégsem lehet semmilyen panaszunk. A táj és a tereptárgyak kidolgozottsága mármár megközelíti a tökéletest. Legyen szó mocsárról vagy prériről, vadnyugati kisvárosról vagy vörös salakkal borított kanyonról, templomról vagy erődről, a látvány roppant meggyőző. Egyedül az emberek animációja darabos egy kissé, de a játék pergő ritmusa úgysem teszi lehetővé a bámészkodást. A két dimenziós megjelenítésnek köszönhetően azok is játszhatnak a játékkal, akik nem rendelkeznek gyorsítókártyával. A felbontás három lépésben változtatható, a legnagyobbat (1024x768) választva hatalmas területet látunk be. A gépigény ennek köszönhetően barátinak mondható: egy 266-as processzor és 64 MB RAM a fejlesztők szerint már elegendő a program elindításához.

A német gárda a hanghatások területén sem vallott szégyent. A program zenéje tökéletesen illik a korszakhoz, emellett dinamikusan változik a történéseknek megfelelően. A szinkronszínészek is remek munkát végeztek, hőseink hanghordozása abszolút hiteles.

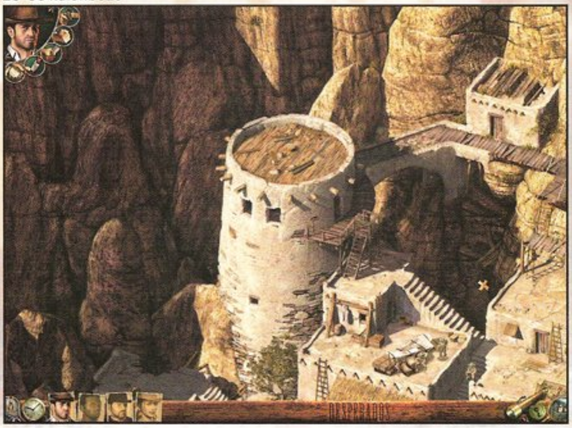




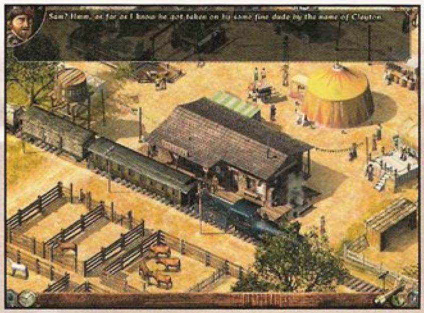
A Desperados remek kezelhetőségére röviden már kitértem. A felület jól megtervezett és a legtöbb dolog kézre áll rajta. Emellett nagy segítségünkre vannak a tetszés szerint újradefiniálható billentyűparancsok is, amelyekről a vérbeli játékos nem tud lemondani. A Desperados egyik legkomolyabb újítása is éppen a kezelhetőséget érinti. Az úgynevezett „Quick Action" segítségével előre elmenthetünk bizonyos cselekvéseket, amelyeket aztán egy gomb lenyomásával hívhatunk elő. Ha kedvünk tartja, minden csapattagunk más és más feladatot kaphat. El lehet képzelni, hogy ennek a funkciónak a használatával milyen összehangolt támadásokat tudunk végrehajtani. Hőseink emellett néhány kivételtől eltekintve rögtön engedelmeskednek parancsainknak és okosan választják meg a célpontjukhoz vezető útvonalat is.



A Spellbound méltán lehet büszke a játékba épített mesterséges intelligenciára. A játékban feltűnő összesen 25-30 különböző ellenfél más és más tulajdonságokkal rendelkezik. A rangsor alján álló mexikói bandita rettentően bamba, mindenféle kísértésnek enged, szinte nem is dicsőség eltávolítani az útból. Ennek éles ellentéte a seriff, aki kifinomult érzékekkel rendelkezik és rögtön gyanút fog, ha valami szokatlant észlel. Ellene különleges megoldásokra van szükség. Ellenfeleink a gyanús jelekre való reagálásukban is különböznek. Akad olyan fegyveres, aki miután valami furcsát észlel, szinte azonnal visszatér őrhelyére. Van, akit nem hagy nyugodni a dolog és percekig téblábol a helyszínen. Végül







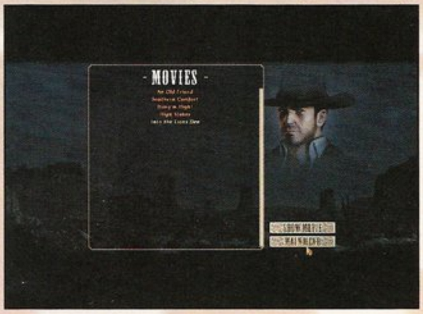
akad, aki a legapróbb zajra riadóztatja az egész környéket. Velük különösen óvatosan kell bánnunk.

A mesterséges mellett persze rengeteg természetes intelligenciára is szükségünk lesz, ha sikeresen akarunk szerepelni a Desperadosban. Itt szerencsére nem csak egy lehetséges megoldás van egy adott küldetésre, mint a Commandosban, de a helyes út megtalálása bizony beletelik egy kis időbe. Szerencsére mindössze egy gombnyomásunkba kerül a játék gyorsmentése és visszatöltése. Ezért egyébként egy hatalmas piros pont jár az alkotóknak, mert a Commandos hosszadalmas töltögetése sokszor idegesítő volt. Itt, ha ugyanazon a pályán töltünk vissza állást, körülbelül egy másodperc alat visszajutunk a kívánt állapotba. Felhasználó-barátságból jeles!



A játékban összesen hat embert irányíthatunk. A kalandok elején csak John Cooper áll a rendelkezésünkre, de idővel a többiek is felbukkannak. Illetve, ki kell őket szabadítanunk különböző szorult helyzetekből. Most következzen egy kis bemutató.

John Cooper, fejvadász és pisztolyhős. A csapat alapembere egy **revolver**rel indul harcba. Fegyvere hatékony, ámde nagy zajt csap és nagyobb távolságok esetén pontatlan. Ha közelharcra kerül a sor, hősünk egy jól irányzott **ökölcsapás**sal percekre is ki tudja vonni a rosszfiúkat a forgalomból. Ez a módszer egyébként kotnyeleskedő civilek ellen is remekül alkalmazható. Cooper **kés**e talán a legtöbbet használt fegyver az egész játékban. Kisebb hadsereget tudunk

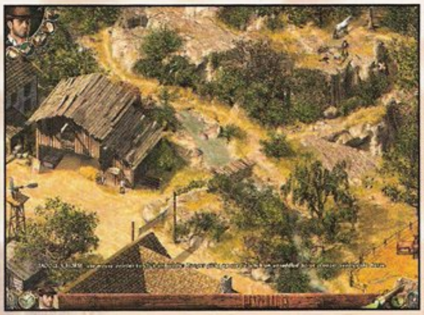


a segítségével elnémítani, emellett el tudjuk vágni vele a köteleket, illetve a nyeregszíjakat. Az első pályán nyert **zenélő óra** a kevésbé intelligens őrök elcsalására szolgál. Beépített időzítője révén sokszor hasznunkra válik. John emellett elég erős ahhoz, hogy szükség esetén a hátára kapjon magatehetetlen testeket és elég ügyes ahhoz, hogy bizonyos mások számára megmászhatatlan falakon feljusson. Ezeket a pontokat zöld nyilak jelzik a térképen.

Samuel Williams, afro-amerikai dinamitszakértő. **Winchestere** messzire hord, ideális eszköz a távol lévő ellenfelek csapdába csalására. **Dinamitrúd**jai, habár nagy zajt csapnak, iszonyatos pusztítást képesek véghezvinni. A Samnél lévő **kötél** a játék egyik leghasznosabb eszköze. Az azzal összekötözött öntudatlan emberek maguktól már nem kelnek fel. Ha a zsákjában található **csörgőkígyót** okosan használjuk, nagy felfordulást tudunk vele okozni. A **TNT-vel teli hordó** úttorlaszok és kapuk felrobbantására szolgál. Emellett Sam az, aki képes az időnként az útunkba kerülő Gatling géppuskákat használni.

Doc McCoy, doktor és kuruzsló. A Doki **Buntline revolver**e elsősorban a közelharcban hatékony. Ha azonban rászerel egy távcsövet és speciális töltényeket használ, **mesterlövész** puskaként is használható. A **kábító gáz**zal töltött fiolákat többféleképpen juttathatjuk el rendeltetési helyükre. Vagy a hagyományos utat választjuk és dobjuk vagy segítségül hívjuk a fizikát és a természet erőit. Ilyenkor a Doki egy állati bőrdarabot levegőnél könnyebb gázzal tölt meg és erre a lufira köti rá a fiolát. A csomagot aztán a szélre bízza. A célpont felett egy pontos lövéssel kilyukasztja a lufit, amely kvázi bombaként az ellen fejére hull. A kuruzsló azért a valódi gyógyszerekhez is ért. **Elsősegély csomagjai** aranyat érnek. A **kabát** John órája után újabb módszer arra, hogy elcsalogassuk az őröket. Emellett a Doki képes zárt ajtókat kinyitni és feléleszteni öntudatlan csapattársait.

Kate O'Hara — Szerencsejátékos és bombanő. **Derringer Colt**ja a játék talán leghatástalanabb fegyvere. Igyekezzünk nem használni. A nála lévő **kártyák** segítségével elcsalhatjuk az egy kis szerencsejátékra vágyó fegyvereseket. A **harisnyakötő** megvillantása a valami egészen

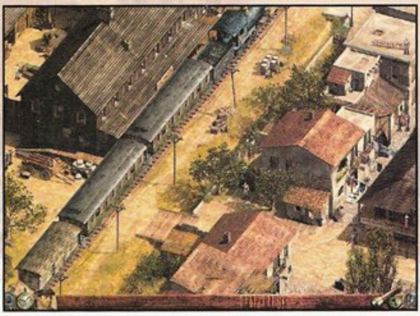


másra vágyó férfiaknál hatásos. Kate **piperetükre** több dologra is alkalmas. Egyrészt belevillanthatunk az őrök szemébe figyelemelterelés vagy figyelemfelkeltés céljából. Másrészt messziről is lángra lobbanthatjuk a Sam által lehelyezett TNT-s hordóhoz vezető puskapor-csíkot. A tükör természeteteen csak nappal használható. Kate **csizmáit** az Isten is herezúzásra teremtette. Ideális a felhevült őrök lecsillapítására.



Kalandjaink során még két szereplővel van módunk közelebbi kapcsolatba kerülni. Az **Indigo Sanchez**nél található **flinta** a játék legjobb közelharcban használható fegyvere. Átütő erejének köszönhetően egy lövése akár több embert is a másvilágra küld. A **tequila** a gyengébb morállal rendelkező őrökkel szemben használható, akiknek pár pohár után megnő a reakcióidőejük és lecsökken a látómezejük. A **sziesztá** a mexikói nehézfiú másik olyan eszköze, amellyel elcsalhatja az őröket. A békésen pihenő mexikói látványában gyönyörködő fegyveresek könnyű prédának számítanak. A **puskatus** John öklélhez hasonlóan hasznos fegyvernek bizonyul abban az esetben, ha nem ölni, csak kábítani kell. A **kődobás**ról William Wallace óta tudjuk, hogy hasznos fegyver. Erről Sanchez bőrébe bújva is megbizonyosodhatunk. Testi erejének köszönhetően barátunk egyszerre két magatehetetlen emberi testet is elbír és a **Gatling** géppuskát is képes kézben vinni.

Az utolsó szereplő **Mia**, a törékeny kínai lány. A mérgezett nyilakat kilövő **fúvócső** csendes, ámde halálos fegyver. Ő a nála levő **kis majom**mal vagy **furulyaszó**val tudja elterelni az ellenfelek figyelmét. A **petárdák** erősen beszűkítik a hatósugarába került őrök látómezejét, akik eztuán a támadásokra lassan vagy egyáltalán nem reagálnak. Emellett Mia - termetének köszönhetően —







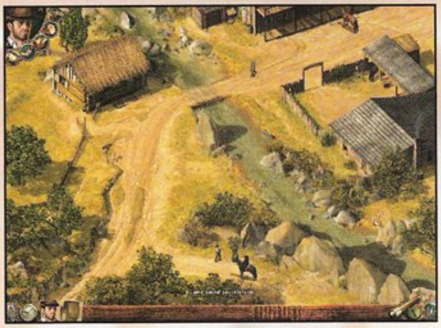


...mendekéket lel az üres **hordó**kban.
A játék — mint azt már említettem — nem egyszerű. Aki Rambo módjára szeretné végigjátszani a Desperadost, arra szerintem lehetetlen küldetés vár. Az



ötletesen megtervezett küldetések teljesítéséhez rengeteg türelemre, jó taktikára és persze szerencsére van szükség. Tanácsos a pályák elején néhány percet a terep és az ellenfelek tanulmányozásával tölteni. A térkép segítségével keressük meg a felvehető csomagok pontos lelőhelyét és vizsgáljuk meg, hogy az ott talált eszközök miképpen segíthetnének minket. Keressük meg azokat a helyeket, ahol John kamatoztathatja falmászó képességeit. Ezek mindig segítenek a követendő taktika megtalálásában.

Ameddig lehet, próbáljunk meg csendben és észrevétlenül haladni. John ökle és kése valamint a Doki kábító gáza ideális eszközök az ellenfelek likvidálására. A legtöbb fegyverest azonban nem tudjuk közvetlenül az őrhelyén hatástalanítani, ilyenkor elterelő manővereket kell alkalmaznunk. Szerencsére rengeteg lehetőség között választhatunk. John órája, a Doki kabátja, Kate kártyái és combja, Sanchez tequilája és sziesztája valamint Mia majma mind-mind egy lehetőség arra, hogy elcsaljuk az őröket. A különböző ellenfelek másképpen reagálnak a különböző csalikra. A nyerő kombinációkat nekünk kell megtalálnunk. Tartsuk észben, hogy világosban az emberek messzebbre látnak, viszont rosszabbul hallnak, mint éjjel, amikor a csend felerősíti a legapróbb zajokat is.



A halott vagy kába embereket célszerű elrejteni a kíváncsi szemek előtt. Erre kiválóan alkalmasak például a házak. Ha meg akarunk győződni arról, hogy biztonságos-e egy épület, mindössze annyit kell tennünk, hogy bekukucskálunk a kulcslyukon. Ha zöld fény fogad minket, szabad a terep. Ha piros, a házban fegyveresek tartózkodnak.



Ha már felfedeztek minket, drasztikusabb módszerekhez is folyamodhatunk. Durrantsunk a levegőbe és a terep nyújtotta fedezékeket (sarkok, árnyék) kihasználva lőjük halomra a felbukkanó őröket. Fegyvereinket gyakran kell újratöltenünk, ráadásul a használat során fel is melegednek, vagyis a Commandosban megismert „egyedül kivégzem a fél német hadsereget" módszer itt nem igazán alkalmazható. Viszont ha több emberünk is várja a lövés zajára odarohanó fegyvereseket, akár nyolc-tíz támadót is a másvilágra küldhetünk másodpercek alatt.

A pályákat benépesítő — nem ellenséges - emberek és állatok külön kategóriát képeznek. Az előbbiek habitusuktól függően reagálnak felbukkanásunkra. Van, akit nem különösebben izgat a dolog, amíg a szeme előtt nem végzünk ki valakit, de akadnak olyan szerencsétlenek is, akik rögtön a seriffhez rohannak, ha megpillantanak minket. Na az ilyen spicliket kell jó alaposan szájonvágni és megkötözni, mint a sonkát. Az állatok általában nem örülnek annak, ha körülöttük sertepertélünk. A madárijesztőről felröppennek a varjak, a kutyák ugatni, a tyúkok meg kotkodácsolni kezdenek. Ha van a közelben egy gyanakvó őr, másodpercek alatt vége szakadhat az idilli állapotoknak.

A Desperados roppant kellemes meglepetésnek bizonyult. A német fiúk igazán kitettek magukért, munkájuk kreativitásról és aprólékosságról tanúskodik. Szerintem az újítások nagy része hamarosan szériafelszereltség lesz a hasonló játékokban és ennél nagyobb dícséretet egy fejlesztőcsapat nem nagyon kaphat. A program egyértelműen jobb a Commandosnál és szerintem a második részt is meg fogja szorítani, főleg a kezelhetőség terén.

A 25 küldetés jó ideig a képernyő elé fogja szegezni a játékosokat. A stratégák Desperados-függőségének fenntartására a Spellboundnak nagyratörő tervei vannak. Egyrészt már most szó van egy küldetéslemez kiadásáról, amelyben valószínűleg újabb játszható karakterrel bővül kis csapatunk. Másrészt a nyártól havonta szeretnének egy letölthető, úgynevezett „webizódot" elhelyezni a honlapjukon.

Ha akarnék, kukacoskodhatnék, mert azért akad egy-két apró logikai bukfenc a játékban. De nem akarok. Bravó Spellbound!

A cikk végén szeretném megköszönni páromnak, Eszternek azt az angyali türelmet és megértést, amellyel tűrte, hogy a május 1-i hosszú hétvégét a banditák között töltöttem, ahelyett, hogy vele foglalkoztam volna.

Bazska



www.desperados-game.com
Infogrames / Spellbound
PII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - forradalmi újítások
- lélegzetelállító animációk
- példás kezelhetőség

✗ - semmi említésre méltó

90



Scooter PRO



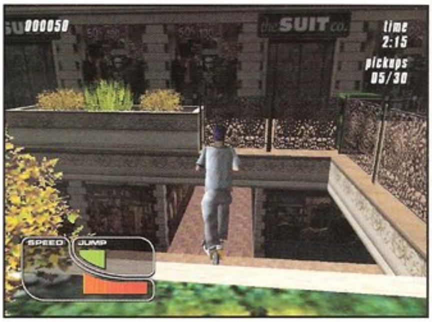
Ha te még mindig nem unod... (meg hogy legyen mit kérdezned)

Ugye emlékeztek az X- Scooter nevű játékra?! Két hónapja volt szerencsém (vagy balszerencsém) tesztelni és amikor a János a kezembe nyomta a Scooter Pro-t, hát bizony első pillantásra láttam, hogy most egy olyan teszt következik, amiben a semmiből kell csemegéznem, amikor az írásomba válogatom a témákat.

Valószínűleg az történhetett, hogy a készítők rájöttek az első résznél a hibáikra, és megkísérelték kiadni egy javított verziót, amiben elvileg sokkal jobb megoldásoknak kellett volna szerepelni, mint az első részben.



▲ Plaza roller



▲ Hopp! Elnézést... nem itt kéne lenni a lépcsőnek valahol?

Ezzel szemben a játék egy nagy átverés, ami mindössze arra az egyszerű alapötletre épít, miszerint mindent el lehet újra adni, csak a megfelelően új köntöst kell ráadni.

De ha jobban belegondolok, a X-Scooter stábja még ezt sem tette meg! A mindenségit neki, hát mitől lett hirtelen ez a borzasztóan gyenge játékpróbálkozás PRO?!? Keresgéltem a menüpontokban, de nem láttam egetverően profi újítást, pedig mennyivel PRO-bb lenne a dolog, ha mondjuk sikerült volna még 3 versenytípust beiktatni, vagy legalább egy nyamvadt kétszemélyes párbajt. Ááá..a fenéket!

Nincs itt semmi, csak az első részben megszokott opciók, és 1 (!) darab újítás, ami a Training módot jelenti, ahol ugyanazt az unalmas rollerezést művelhetitek tovább, amit eddig csináltatok, csak itt nehezebb és időre megy az egész.

A játszhatóság nem változott. De tudjátok mit, azok kedvéért, akik esetleg lemaradtak az előző Scooter-csodáról leírnám, hogy annyira egyszerű az irányítás, mint egy vonatfütty! Előre nyíl: előre, hátra nyíl: fék. Balra-balra, jobbra-jobbra. És itt még nem is vagyok szatirikus, mert jó szívem van, de lehet, hogy nyomdafestéket nem tűrő kifejezésekkel kéne élnem, mert minél tovább nézem a játékot a monitoron, annál inkább megy fel a vérnyomásom.

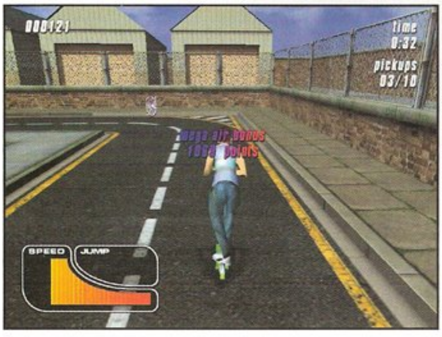
Ráadásul, ha elkezdek játszani vele, még idegesebb leszek, mivel irányítani gombok szempontjából egyszerű, de a mozgás és a rollerező fiatal viselkedése körülbelül annyira életszerű, mint Michael Jackson orra.

Felgyorsulni nagyon nehéz, viszont lassulni annál könnyebb!

A rollerünk nem kanyarodik rendesen, akkor sem, ha lassan megyünk, ha viszont esetleg gyorsan, akkor szinte biztos, hogy nem tudunk majd bekanyarodni sehol. Már az első játéknál leírtam, hogy kizárólag a menühátterek tetszenek és ez a Scooter Pro-ra is jellemző.

Legalább azok a fránya falfirkák szépek, sőt még odaáig is elmerészkedem, hogy egyik-másik pálya is szépen meg van rajzolva, gondolok itt a játszótérre vagy a bevásárlóközpontra, ahol tényleg élethűen vannak a textúrák, a fényviszonyok és az útvonalak kialakítva.

Persze ez édeskevés egy végső sikerhez, de azok kedvéért írtam le, akik esetleg a későbbiekben a szememre vetnék, hogy nem írtam pozitívumot a játékról.



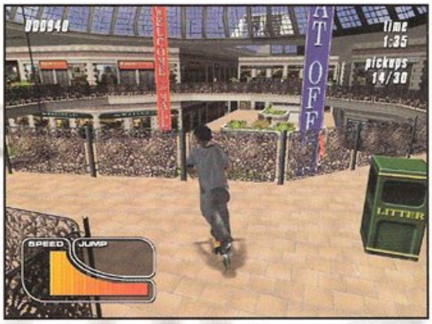
▲ Ha ügyesek vagyunk még pontot is ér a bénázásunk

Azon gondolkodom, hogy tulajdonképpen nem is egy, hanem két változtatás miatt lett az X-Scooter, hirtelen Scooter Pro. Az egyik a training pont, a másik a pályák megváltozása.

Ja, igen!

Van még egy harmadik pont is a menüben, amit az Extreme nevet kapta, ám sajnos azzal az a baj, hogy nem tudok rákattintani.

Mintha valami ajándék pont lenne, amit akkor kapunk meg, ha végigcsináljuk az összes pályát, de tudjátok mit: aki végigcsinálja ezt a játékot, az meg is érdemli, hogy kapjon egy plusz menüpontot.



▲ Azért ez a plaza grafikailag rendben van... ugye?

Remélem bocsánatos bűn, hogy nem erőltettem különösebben a végigjátszást.

A változások közé sorolnám azt is, hogy ebben a kiadásban sokkal több ember közül választhatunk. Van fekete, fehér, kínai, mulatt, kinek mi tetszik.

A rollerek száma is megnőtt, bár ez sem nagyon befolyásolja magát a játszhatóságot.

Ha jobban belegondolok az igazi probléma a játékkal az, hogy nem érződik rajta a menüpontok, karakterek és a mozgások összefüggés. Egyszerűen mosolyog az ember, amikor azt látja, hogy a különböző arcok mellett különböző sebesség, ügyesség van, mivel ezt nem érezni a játékban sehol. Hiába választunk valakit, aki nagyon-nagyon jól mozog... elvileg.

A gyakorlatban nem fogjuk érezni a különbséget, ahogy az egész játékban sem érezzük, pedig ez állítólag PRO.

Ha ez PRO, akkor mindössze egy kérdésem van: milyen az AMATEUR?!?

-Adam[1]-

www.fusiondigital.co.uk

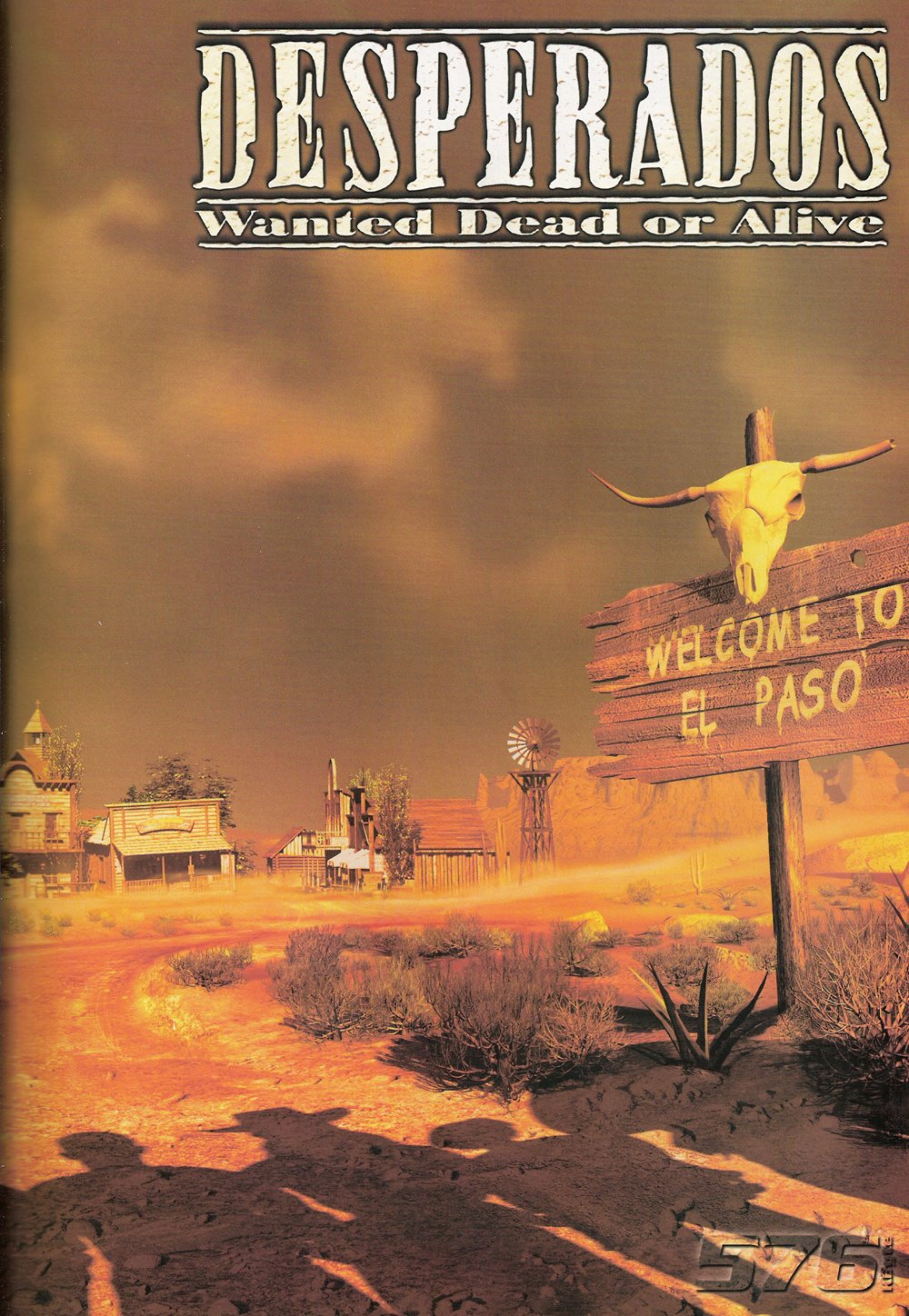
Fusion Digital / Fusion Digital
P433 (P200), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	2
SZAVATOSSÁG	2
ZENE-HANG	5

✓ - nincs

✗ - buta
- unalmas
- irányíthatatlan

55


DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
WELCOME TO
EL PASO
576


EVIL ISLANDS
CURSE OF THE LOST SOUL
576 KByte


Ubi Soft
NIVAL
INTERACTIVE
fishtank





London Thames Racer



Tengeribetegek hátrányban

A világ nem elég című 007-es mozifilm látványos folyó jelenete nagy hatással lehetett a Davilex kiadó ötlet gyárosaira, ugyanis egy hajóverseny program megalkotásával álltak elő. Aki esetleg lemaradt volna az említett „oscar díjas" James Bond kalandról, annak megemlíteném, hogy a szóban forgó jelenetben Nagy-Britannia legkedvencebbik titkos ügynöke motorcsónakos üldözésbe keveredett egy előnyős külsejű bérgyilkos nővel a Temzén. A játékkal kapcsolatban az alkotók hihetetlenül valóságos grafikai kivitelezést és felismerhető helyszíneket ígértek és azt is hozzátették, hogy történelmi műemlékeket (Tower Bridge, Waterloo Híd, Marco Polo Tér és egyéb nyalánkságok) is felfedezhetünk a csónakázás közben.

Ezek után

Belekukkantva homlokegyenest más megállapításra jutottam a játékkal kapcsolatban.

Ez egy Arcade, konzolos jellegű versenyprogram, aminek nem sok köze van a realitáshoz és akkor még a grafikáról nem is beszéltem. Az értékelést meghagyom a végére, most lássuk mivel is állunk szemben.

Mind a menük, mind a kezelés és a hangulat konzolos megoldásokat sugall. Egyszerű, de ebben az esetben azért annyira nem nagyszerű.

A grafikai és kezelési kívánságaink beállítása után három módban versenyezhetünk.

A hajókázás menüpont a kezdőknek adott, hogy elsajátíthassák az irányítást és megszokják a körülményeket, miközben bármerre barangolhatnak egy kiválasztott vízi részen.

Egy gyors versennyel küzdhetünk a többiek ellen egy az általunk preferált pályán, míg a bajnokságban három vízi város: London, Velence, Amszterdam részekre felosztott szakaszait nyomhatjuk végig. Három napszakban lehet versenyezni a változatosság kedvéért, de ezt nem mi befolyásoljuk. Minden város két nagyobb részre lett osztva és ezeken belül négy szakasz különül el egymástól. Így a hat városrész jelenti a végigjátszható bajnokságok összességét. Erre tíz karakter áll rendelkezésre, de kezdetben nem választható mindegyik. Ahogy sorra nyerjük a bajnokságokat, úgy bővül a választható hajósok és pályák arzenálja. A hajókat három szempont: a sebességük, a gyorsulásuk és az irányíthatóságuk különbözteti meg egymástól, de aránylag azonos játékerőt képviselnek. Egy térkép segít a tájékozódásban és egy sebességmérő, nehogy annyira begyorsuljunk, hogy esetleg visszamenjünk az időben.

A térkép mindig kijelzi, hogy milyen pontot kell elérnünk a tovább haladáshoz, ez alatt két bója közötti áthajózást kell érteni, de a képernyő tetején megjelenő nyíl is figyelmeztet a helyes irányra. Négy kameranézet közül szelektálhatunk, van egy a csónak orráról és három hátulról, belső fülkés nézet nem került a játékba. Speciális segédeszközök használata teszi kiélezettebbé a küzdelmet, ezek a felvehető bónuszok mindig újratermelődnek az adott helyükön. Közülük egyszerre csak egy lehet nálunk és ilyenek: a turbó, rakéta, dupla rakéta, az úszkáló bomba és egy nagy ugratást eredményező ajándékcsomagok. Résen kell lennünk, mert a konkurencia is felszedi a doppingszereket és nem rest használni azokat. Az irányítás az iránybillentyűk mellett, a bónusz használat és a kameranézet váltó gombokban merül ki. Van egy hátratekintő lehetőségünk is, de ennek különösebb hasznát nem vettem, inkább látványosság.

A megjelenítés elég ramatyra sikerült, a víz gyengén van animálva, nincsenek cseppek, lepedőként viselkedik az egész. A háttér kidolgozása elég egyszerű, a híres látványosságokon kívül a többi épület siralmas, csak rájuk van húzva egy textúra fal és kész. Hajók, kocsik és szurkolók is tarkítják a kilátást, de a hajókon kívül semmi sem mozog és minden ember egydimenziós. Kisebb hibák is becsúsztak: egyes autók lógnak a levegőben, és néhány helyen átláthatóvá válik a fal. Emellett ismétlődnek a fellelhető elemek és nem törik szét az, amire ráküldünk egy rakétát (ez felettébb bosszantott). A motorcsónakok kidolgozását se vitték túlzásba, nem sérülnek és nem lesznek vizesek sem. Viszont mégis talán a mozgásuk a legidegesítőbb: össze-vissza borulnak és legtöbbször függőlegesen fordulnak hátra, ez néha elég érdekes látványt nyújt pl. amikor oldalról jönnek belénk vagy csak nekicsapódunk egy falnak. Ritkán oldalra is megpördülnek, de abban biztosak lehetünk, hogy mindig úgy állnak újra talpra, hogy az a lehető legtöbb időt vegye igénybe. A program nem nyerte el a tetszésemet, pár óra alatt ki lehet játszani, de nem hiszem, hogy erre sokan vetemednének, mert rövid időn belül monotonná válik az egész és ebben a zene is ludas, amely ismétlődő ritmusaival öt perc után unalmas lesz.

A fellelhető műemlékek feldobják ugyan a lapos hangulatot, de az egyszerűbb kidolgozás és a csónakok idegtépő borulásai a gyenge játékok táborába száműzik a London Thames Racing-et, pedig maga az ötlet jó volt.

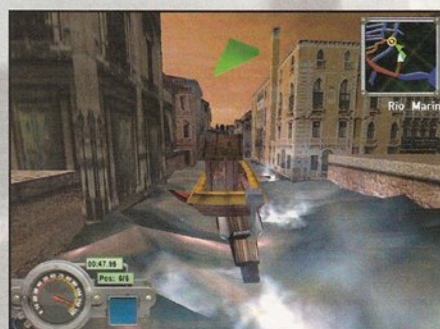
Ago



▲ *Én is jó helyre jövök a klausztrofóbiámmal*



▲ *Ki a jobb? - Magyarok!*



▲ *Öreg ladik nem vén ladik!*



www.davilex.com

Davilex / Xplosive

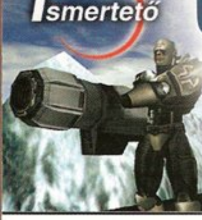
PII 450 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	5
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	4

✓ - London, Velence, Amszterdam

✗ - unalmas - idegesítő borulások - zene

58



TRIBES 2



Torzsalkodó Törzsek Torzsalkodnak: !MOST!

Vannak ezek a kifejezetten multiplayer alapú játékra tervezett FPS szemelvények, melyek jelen idő szerint értelmezett etalonjai ma már fix rajongóbázisnak örvendhetnek. Réges-régen, ám pont nem egy távoli galaxisban alkottatott meg a Tribes, mely az akkori konkurenciától eltérő módon, lényegesen nagyobb hangsúlyt fektetett a taktikai elemekre illetve az összehangolt csapatmunkára. Előremutató megoldásai révén növekvő népszerűsége s rajongóbázisa sem maradhatott el, ám mint az sejthető: a konkurencia képviselői igen rövid időn belül lenyúlták a Tribes által nyújtott újdonságokat, hogy aztán saját játékvilágukon belül értelmezhessék azokat. Jól példázza ezt a manapság ugyebár abszolút alapvető CTF játékmód: ennek igazán stabil, kiforrott verzióját is a Tribes-ból ismerhettük meg elsőként. Az eredeti mű alkotói hosszú időn át kotlottak a mítosz méltó folytatásán, melyet ez év tavaszán végre a közösbe is tojt a nyuszi. (Értsd: Húsvéti. Húsvéti Nyuszi.)

Módok

A multiplayerre kihegyezett játék ellenére is adott a kisebb tucatnyi küldetésből álló single player mód. Ennek végigtolását még a harcedzett veteránoknak is ajánlják az alkotók, lévén egyfajta kiképzésnek is felfogható az. Elsajátíthatjuk hősünk trükkjeit, átkonfigurálhatjuk a full gáz billentyűzetkiosztást: az alkotók szerinti legkényelmesebb mód a hatékony közlekedésre az e,d,s,f gombokkal történik. Használják sokáig... Itt meg is állunk egy percre, trükkök: minden játékos alapfelszerelése a Jetpack, melyet a jobb egérgombbal aktiválhatunk, s mely igen gyors ütemben zabálja az elégethető üzemanyagot. Ne tessék félni: ha nem küldjük neki, a Jetpack újra töltődik. Nagyobb magasságok megtételéhez célszerű lehet: 1. szépen lecövekelni az abszolút függőleges pálya kedvéért — 2. egy ugrással kezdeni a műveletet, melynek csúcspontján fogjuk aktiválni a szakberendezést. Jön



▲ *Ez egy havas térkép. Afféle "hidegen-hagy" havas térkép*

a síelés: hosszabb, s feltűnően meredek lejtőre érve lehetőségünk van az ugrás folyamatos mintegy: nyomva tartása mellett síelő üzemmódba kapcsolni. Ez gyorsabb, zökkenőmentes haladást biztosít. A fegyverek mibenléte, valamint az azokkal kapcsolatos főbb tudnivalók természetesen külön fejezet tárgyát képezik, most nézzük a játékmódokat: Capture and Hold: a résztvevő csapatok előre meghatározott objektumok elfoglalásán, majd szintén meghatározott ideig történő védelmén szorgoskodnak. Ezek rendszerint toronyszerű képződmények, a játék végén megejtett elszámoláskor pedig az a csapat győz, amely a legtöbb, illetve leghuzamosabb ideig tartó foglalásokat tudhatja magáénak. Siege: klasszikus ostrom. Egyik csapat a térképen fellelhető objektíva védelméért felelős, míg a másik oldal annak bevételére törekszik. Ha a támadók elérik célkitűzésüket, úgy megcserélődnek a szerepek: támadókból védők, védőkből támadók lesznek. Az offenzív csapat hatékonysága sejthetően az objektíva bevételéhez szükséges idő hossza szerint mérhető, mely nyilván minél rövidebb, annál jobb — míg a defenzívek akkor örülhetnek, ha minél több ideig képesek féken tartani a rohamozókat. Deathmatch: deszmeccs. Mindenki lő mindenkit aki nem ő, de lő. A legügyesebb mészáros az volt, ki az időkeret végéig a legtöbb skalpot tudta levadászni. Rabbit: az Explomanből megismert King of the Hill helyi interpretációja, korona helyett zászlóval. Egyetlen zászló adott a térképen, melyet felvéve s azzal folytatván a játékot, a hordozó pontjai az idővel egyenes arányban növekednek. A többi játékos a hordozó azonnali levadászására indul, hogy elkobozván a zászlót, saját pontjai számát gyarapíthassa. Bounty: jópofa mód. Mindenki kap egy véletlenszerű prédát, mely levadászása révén szerezhetőek a pontok. Ám, ha a kijelölt préda helyett valaki mást radíroz le az egyszeri fejvadász, mínuszokkal kell számolnia. Kivételt képez azon eset, mikor a ránk vadászó emberkét vonjuk ki a forgalomból. Adott ugye a „gúdold" CTF is, mikor minden csapat rendelkezik egy bázissal, illetve annak közepén egy zászlóval. A csapatok ezen ellenséges zászlók eltulajdonításával, majd saját bázisukra történő átcsoportosításával foglalatoskodnak, miközben igyekeznek kiontani az útjukba keveredő ellenséges elemek bensőségeit. Szóval a klasszikus modell.



▲ *Előtte...*

Felépítés

A Tribes 2 térkép koncepciója a hatalmas, nyitott területekre koncentrál, minek révén nélkülözhetetlenné válik a taktika s az összehangolt csapatmunka. Így a program izomból támogatja az élőszóban történő, mikrofon alapú kommunikációt is, ami jó. Játékmódtól függően osztja a gép a védelmezendő, avagy beveendő objektumokat, ezek pontos földrajzi helyéről







▲ *Utána*





▲ *Tribes 2 Belsőtér. Késett: négy évet*



pedig folyamatos tájékoztatást nyújt a HUD. Itt jönnek a képbe a vitális jelentőségű Inventory Stationök: ezek közös jellemzői a tápoktól s fegyverektől roskadozó polcok, illetve a Páncélváltó Spanyolfalak. Utóbbiak egyet jelentenek a Tribes-mítosz egyik legizgalmasabb lehetőségével, ez pedig karakterünk profiljának megválasztása. Három páncélosztályt ismer a játék, ezek: felderítő, könnyűgyalogsági, illetve a Quake III Keelje s Warhammer csókák által is preferált tonnás nehézpáncélzatok. Mitől is jók ezek? Nos, páncélonként változnak karakterünk képességei. Míg a nehézpáncélzat mellé extrabrutál fegyverek garmadája dukál, a jelentős súlyú védőfelszerelés s mobil tüzérség tömege révén emberkénk meglehetősen kimért tempóban kényszerül a vidéket róni. Ja, és mind a medium, mind a heavy kiszerelésű armorok viselői képesek sentry gunokat installálni az általuk preferált területre. A felderítőpáncél ezzel szemben gyors közlekedést, ám magasabb fokú veszélyeztetettséget is jelent. Fegyverek pedig csupán jóval korlátozottabb számban lehetnek e típus viselőinél. A felderítők legfontosabb jellemzője azonban a járművezetés készség, mely járművek mibenlétéről hamarosan bővebben is értekezünk. De már lehet örülni: ebben a stuffban még járművek is vannak, úúú... Fontos lehet, hogy minden karakterosztály mellé külön fegyverkínálat, illetve fegyverrestrikció is tartozik. Magyarán: felderítőként nem sokat fogunk a nehézpáncélosok méteres rakétavetőivel szaladgálni.

Stukker Kultúra

Ím, egy-két érdesebb darab: Aka Longrifle — a felderítők által használható mesterlövész-lézerpuska határozottan ügyes konstrukció. Holmiféle kis energiacellák képezik a fegyver szívét, melyek maximális feltöltődése esetén gyakorlatilag bombabiztos pontosságot, s elvi síkon — a lézernek hála, ugyebár — korlátlan lőtávot is nyerünk. Meg egy fraget. Kúl.

A helyi rakétavető esetében két lehetőség adott: vagy útjára engedi az ammót ahogy-van, avagy légi célpontok esetén automatice hőkövető üzemmódba kapcsol. Némi „szemlélődés" után persze meg is barátkozik a célponttal — egy ilyen szép jelenetet tapasztalhatnak meg egyébiránt mindazok, akik az egyjátékos mód végigtolására ragadtatták magukat — az alkotók voltak kedvesek előrevetíteni, hogy itt bizony ez is benne van a pakliban. Concussion Grenade: ez, mint sejthető, egy gránát. Több is van, ám ez az egyik legérdekesebb darab — segítségével energiamezőt képezhetünk a térben, mely a becsapódás körzetében állókat egyrészt impresszív mértékben eltaszajtja, míg áldásos mellékhatásként jelentősen el is szédíti. Ezen állapot első számú szindrómája, hogy az alany elejti a stukkerét. És aki itt elejti a stukkerét... Mortar: erre mondják hogy ritkán üt, de akkor nagyot. Ez a darab sejthetően csak a nehéztüzérség számára hozzáférhető, ám a tonnányi súlyú municióról már nekünk kell gondoskodnunk. Leghatékonyabb felhasználási módja duettben történik: egy felderítő pontosan beméri a célpontot a célzólézer segítségével — mert van ilyen is, de ő innentől fogva egyértelmű — míg a nehéztüzér már képes az így meghatározott terület pontos koordinátáit megadni a mortarnak. Szóval karakteres, bájos darab. Összesen 11 féle fegyver, melyek mindegyike érdekes, használható darabnak mondható. Egyedüli fájdalmam az ingerült írott CD-ket köpködő Ingerült Írott CD Köpködő, mely töltetei lagymatag útjukat követően nagykegyesen belerobbannak a tájba amott, ahol öt másodperce még egy unszimpatikus fickó állt. Tehát az a fegyver igenis rossz.

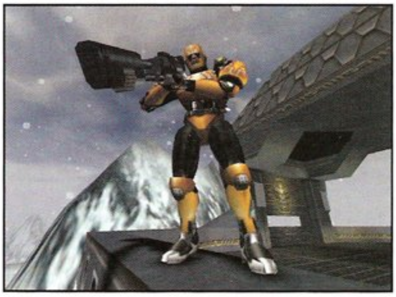
A hozzáférhető gépjárművek rövid áttekintése következik

Szóval, van itt minden, mi szem-szájnak ingere: akadnak itt a Jedi Visszatérből megismert Hoverbike-okhoz hasonló gyorsasági járművek éppen úgy, mint akár a célzott hadviselésre is alkalmasnak bizonyuló könnyű légi vadászok. Sőt, embereink csoportos átszállítmányozására is lehetőségünk nyílik egy Transporter modellel. Kiváló ötlet, hogy a bonyolultabb lelkű járművek navigálásához szinte már legénységet kell alkotnunk csapattagjainkkal. Jó példa erre a szintén légi nehézbombázó: egyik emberünk a pilóta, a másik vadul tekergeti a gépágyút, míg mi nyugalmas tempóban szórjuk kifelé a bombákat, minek ez a túlsúly? Jaj, bocsika... dobd vissza, ha nem kell. Földi egységek szintjén is fantáziadús darabokat lelénk, ezek között akadnak egy vezetőt, s egy fegyverest megkövetelő harckocsik, vagy itt a Jericho nevű madár: ez egy afféle mobil bázis, melyet tetszés szerint installálhatunk az általunk kedvezőnek vélt területen. Tudni kell hogy nem minden térkép szerepeltet járműveket — bár nem igazán értem miért, elvégre gyakorlatilag a teljes térképfelhozatal darabjai monumentális méreteket mutatnak — ám ahol fellelhetőek, ott jelentősen kibővülnek a harctéren létezők lehetőségei.

Nem rossz

De nem is korszakalkotó. Míg a játék megkérdőjelezhetetlenül rendelkezik egyfajta Total Recall szerű, áldásos filinggel, a hatalmas méretű, dimbes-dombos térképek vizuális monotonitása révén önkéntelenül is elfanyalodik az immár elkényeztetett FPS játékos, s legszívesebben leszögezné az alkotókat egy monitor elé, melyen az Undying duruzsol széééépen, alattomosan: „Ilyet is lehet, akkor ti meg mit akartok itt ezzel, he?!" Félreértés ne essék: a két játék alapkoncepciója a józanság keretein belül aligha képezheti összehasonlítás tárgyát, ám ezzel együtt is tény: a Tribes 2 grafikája ma már — kevés. A zene sajna hajlandóságot mutat időnként Kisváros féle szirupmetálba fonnyadni, de aztán rendre újra magához tér, szóval maradhat. A Tribes 2 mindenképpen üde jelenségnek mondható a multiplayer piacon, köszönhetően a nem csupán az alapvető rutinokra támaszkodó taktikai követelményeinek s okosan átgondolt felépítésének. Esztétikum szintjén azonban sansztalannak mutatkozik a trónfosztásra, sőt: a karaktereknek nincs sérülésmodellje. És ez kérem: gáz.

by KlesK — Guests from Hell



www.tribes2.com

Sierra / Dynamix

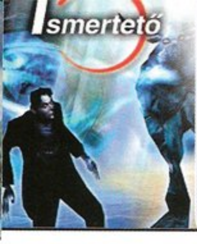
PII 300 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

✓ - fajsúlyos filing

✗ - versenyképtelen grafika

88

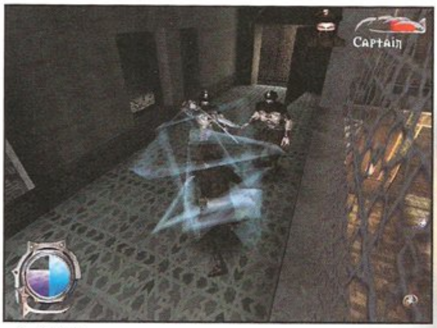


RESURRECTION



Sárkányármány

Minden az Ariosi tartományokból származó Bertrand Herceg nősülésével kezdődött, mikor is a deli ifjú, megkérvén s elnyervén a Sagrasi Király egy szem leányának kezét, kancellári minőségében megteremtette a két független birodalom közötti harmonikus, mindkét fél javára szolgáló diplomáciai, gazdasági kapcsolatokat. Akkor még senki sem sejtette, hogy a Rettentő Démonistenség, Azogoraz — fél perces csend a rettenet jegyében — Ahivoges nevű főpapja rója a környező vidéket, hóna alatt egy felcseperedni vágyó sárkánykölyökkel, melyet maga Azogoraz hívott életre, s mely emberi lelkek ezreinek elfogyasztása révén nyeri majd el rettenetes kifejlett formáját. A Démonisten terve nem más, mint a sárkány által kiszipolyozott lelkek későbbi bekebelezése, minek révén a szentségtelen Hatalmasság elegendő potenciálra tehet szert ahhoz, hogy betörvén a mi dimenziónkba, uralma alá hajthassa az elsődleges anyagi síkokat. Siul Paladinjai — micsoda öröm — még időben értesülnek Azogoraz szörnyű terveiről valamint a sárkányról, s sikerrel lerombolják a még erőtlen fenevad első fészkéül szolgáló templomot. Ahivoges, a főpap azonban csellel, fortéllyal: megmenekíti a lelkek elpusztítására éhes sárkánykölyköt, s a dicső paladinok bizony — el is tévesztik szem elől a főpapot, valamint kíséretét. Ahivoges Sagras felé veszi útját, hogy ajánlatot tehessen a mit sem sejtő Királynak: az uralkodónak ajándékozzák az általuk "tradicionális feketesárkány" - ként aposztrofált teremtményt, amennyiben Sagras Királya hajlandó engedélyt adni egy, az Ahivoges által imádott Hatalmasságot dicsőítő templom felemelésére. Az uralkodó nyitottnak mutatkozik



▲ ÖT luft



▲ Nem csak a húszévesekééé a világááág...

az indítványra, s hamarosan be is indulnak a munkálatok — senki sem sejti Ahivoges rettentő tervét, mely az egész Királyság lélekszámának teljes letűnésével fenyeget. Senki, Bertrand Herceget kivéve — ő az, ki már kezdettől fogva jelzi az uralkodó felé a főpap iránti bizalmatlanságát, ily módon veszélyeztetve Azogoraz s megbízottja, Ahivoges terveit. A Démonisten rettentő fattyát, főpapjának első számú tanítványát, Domenicust bízza meg a feladattal: Bertrand Hercegnek halnia kell. Méghozzá csendes, a gyilkosság gyanújától teljes mértékben mentes módon. Domenicus fel is kerekedik, s a történet folytatása immár a mi kezünkben van - vaóóóó.

Elegáns csavarok

A bevezetőben ismertetett, s egyben a Resurrection alapjául szolgáló kis sztori — rezzenéstelen orcával mondhatjuk — a közelmúlt legérdekesebb darabjának tekinthető. De ez még semmi: a most debütáló kis fejlesztőcsapat bizony olyan ötletekkel rukkolt elő, melyek láttán a 3rd Person stíl képviselői — mert a Resurrection is efféle, hangsúlyozom: efféle madár — Larástól, Tukaramostól a fejükhöz kapnak erősen: "óh, hogy ez nekünk nem jutott eszünkbe...!" Megerősítés következik, de csak lassan, szééépen, ahogy a Martin megy a jégen — itt van tehát ez a Domenicus nevű gyermek: módfelett kétes arc, pupillamentes szemekkel, s Freddy bácsi diszkrét báját idéző, kézfejre szerelt késekkel. Az alkonyat jótékony takarásában neki is látunk vele a grafikus motor, valamint az eliminálandó herceg otthonául szolgáló várkastély feltérképezésének. Pár méter megtételét követően máris kénytelenek leszünk az alkotók egyik határozottan elegáns ötletére, illetve megvalósítására hagyatkoznunk: súlyos vaskapu állja utunkat, melyen lehetetlennek tűnik az átjutás. Segítek: tessék a szemközti fal közvetlen közelébe állni, hogy Domenicus orrszerkezete súrolja a fal felületét, majd nyomjuk le egyszerre a bal, illetve jobb egérgombot: kedvenc démonfajzatunk karmai segedelmével pókember üzemmódba kapcsol, s a derék "pítörpárkör" mintájára szeli a mennyezetet. Ez kérem igen jó ötlet. Miután bejutottunk, azonmód a nyakunkba is szakad egy őr. Fight következik: bal gomb támad, jobb gomb: védekezik. Rune szisztéma. Itt meg is állunk egy percre, áttekintendő a kalandmód — mert van másik is, bezony — alapkoncepcióját. Ez pedig a doomra jellemző kulcsvadászat, tetemes mennyiségű fighttal fűszerezve. Azaz megyünk, zárt ajtó. Megyünk tovább, lecsapkodjuk a környező fickókat, felvesszük a náluk lévő kulcsot. Aztán carapp vissza az immár feltárható ajtóhoz, mely mögött szintén ezen nyomvonal szellemében fogant területeket sejthetünk. Tehát a játék-



▲ Ezt a MALACKÁÉRT!



▲ Domenicus fentről jön - itt mondjuk pont állon verték...







▲ – Ki ez a jóképű gyerek?
– GyZ. Két teszt között. De most alszik, pssszt!



▲ Ezt csak ÉN tudom: fél másodperc alatt

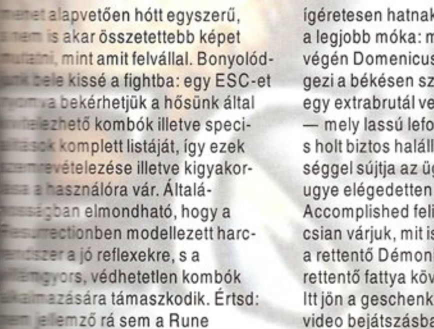


▲ -FEKSZIK!

menet alapvetően hótt egyszerű, s nem is akar összetettebb képet mutatni, mint amit felvállal. Bonyolódjunk bele kissé a fightba: egy ESC-et nyomva bekérhetjük a hősünk által kivitelezhető kombók illetve specialitások komplett listáját, így ezek szemrevételezése illetve kigyakorlása a használóra vár. Általánosságban elmondható, hogy a Resurrectionben modellezett harcrendszer a jó reflexekre, s a villámgyors, védhetetlen kombók alkalmazására támaszkodik. Értsd: nem jellemző rá sem a Rune egyszerűsége, sem a Blade of Darkness összetettsége — a kettő között leledzik, s teszi ezt kellően magas hatásfokon ahhoz, hogy a fightokat élményszerűnek mondhassuk. Fight pedig — lesz bőven. Az eddig elhangzottak ugyan már önmagukban is ígéretesen hatnak, ám hátravan még a legjobb móka: miután az első pálya végén Domenicus sikerrel megmérgezi a békésen szunyókáló herceget egy extrabrutál vegyület segítségével — mely lassú lefolyású, kínokkal teli s holt biztos halállal végződő betegséggel sújtja az ügybuzgó csókát — ugye elégedetten vizslatjuk a Mission Accomplished feliratot, majd kíváncsian várjuk, mit is határoz meg a rettentő Démonisten ugyancsak rettentő fattya következő feladatául. Itt jön a geschenk: a pálya vége utáni video bejátszásban egy a Tukaram méreteivel birokra kelő paladin elmélkedéseinek vagyunk tanúi, figyuláld: "Gau vagyok, Airos Legnemesb, s Legerősebb Lovagja. A Herceget ismeretlen kór támadta meg — Királyom s Parancsolóm kívánalma szerint útra kélek, hogy a Poklok legmélyéről is felkutassam a halálán lévő Herceg betegségét orvosló gyógyírt." És tökjóóó: a következő pályán Gaut irányítjuk, akivel sejthetően Domenicus érdekei ELLEN fogunk cselekedni. Ha valami, ez a megoldás tapsot érdemel.

Tovább is van, mondom még: van egy harmadik karakter is, egy sápasztó keblekkel felvértezett nyusszancs. Neve: Daiko. Tudni kell róla, hogy a mágia használatában is jeleskedik, ám van egy rossz szokása: hármas kombója lezárásaképpen olyan helyre van lelke támadni, ami egy komoly férfiembert semmiképpen sem hagyhat az érdektelenség luxusában.

Hogy hogyan jön Daiko a képbe? Majd ő elmeséli...



▲ Gau tisztelgéssel nyugtázza fölényes győzelmét

Round 1 – (úúúú, ez....) FÁJT!

Van a játékban egy a klasszikus egymás elleni verekedős stuffokat idéző aréna mód is, mely során két nyert, avagy vesztett menet révén kell bizonyítanunk rátermettségünket avagy felkészületlenségünket a mesterséges intelligencia ellenében. És — sajnos — csak annak ellenében. Már csak az egérről vezérelt támadásfunkció okán sem valósították meg a többjátékos módot, ám vigasztaljon mindenkit a tudat: az itt értelmezett aréna mód illetve a lényegében módosítatlan harcrendszer inkább jópofának nevezhető, a Mortal Kombat IV-ben, avagy a Virtua Fighterekben tapasztalható összetettségnek, technikázásnak s eleganciának nyomát sem érezni.

Ezzel együtt is szeretjük, mert jó móka. De hangsúlyozom: móka csupán.

Záró Gondolatok

Míg a Resurrection történeti felhozatala, s ötletes karakterszerepeltetése egyértelműen maga mögé utasítja még a Blade of Darknesst is — jóllehet sokkal könnyedebb a sztori, csak éppen egyetlen pillanatig sem érződik a 3rd Person stílt — valljuk meg — gyakorta jellemző izzadságájer — a stuffot mégis egyfajta általános kiforratlanság jellemzi, mely leginkább az alapvetően szegényes, elnagyolt pályaépítkezésben, illetve az esetenként bizony igen szerencsétlen kamerakezelésben mutatkozik.

Szörnyen ronda megoldás továbbá, hogy karaktereink egyszerűen nem tudnak leugrani egy nyamvadt lépcsőn, a zuhanás előtti ponton inkább láthatatlan falat emeltek elénk az alkotók, csak mert lusták voltak elkészíteni a modellek úgymond: "zuhanás-animációs-kulcsait." Szóval, a múltkor tárgyalt flipper esete látszik fent forogni: a Resurrection még szintén sülhetett volna egy kicsit.

Azonban ennek ellenére is azt kell mondanunk: ez egy jó játék.

És ha a készítők a következő epizód fejlesztésekor hajlandóak egy picivel több energiát fektetni a grafikai megvalósításba, akkor bizony etalon gyanús stuff születhet.

Zene? Egggészen kiváló!

by Baal

www.dinamic.net
Dinamic Multimedia / Nebula Entertainment
PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

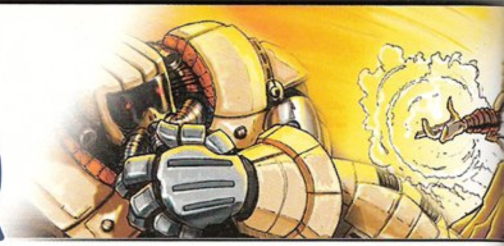
LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - kitűnő történeti vonalvezetés
✗ - elsietett grafikus motor

83



X-Com ENFORCER



Megjött C-Tyu, és nagyon pipa...

Az X-Com név ismerősen csenghet mindazok számára, akik már múlt évtizedünk első felében is stratégiai játékok mellett múlatták szabad óráikat az akkoriban feltörekvő PC platformon.

Ufo: Enemy Unknown — hirdette az azon idő tájt leginkább szimulátorairól ismert Microprose, hogy egy elegáns csavarral belevethesse magát a stratégia bizniszbe. A koncepció szerint valóra válik az emberiség egyik féltve dédelgetett álma — idegen civilizációk csalhatatlan jelei bukkannak fel a Földön installált radarok hatósugaraiban, ám a felfedezést követő örvendezést némileg beárnyékolja a jövevények hódító szándéka, melyek révén az általuk viselt protokoll nem igazán látszik párhuzamot mutatni a Nulladik Típusú Találkozásokban ábrázolt idillel — ehelyett invázióval fenyegetik az anyabolygót, melynek vezetői még időben cselekednek: megalapítanak egy, a Föld teljes területén képviseletekkel rendelkező különleges szervezetet, melynek szolgálatában a bolygó lakosságának legkiválóbb tudósai, kutatói, s különleges kiképzéssel rendelkező tengerészgyalogosai állnak, hogy a tagállamok koncentrált erőbedobása révén felvehessék a harcot a csúnya Idegenekkel. Ez a szervezet lenne az X-Com, melynek viselt dolgaiért a lelkes játékosok tehetőek felelőssé immár három epizód óta. A mostanság hallgatásba burkolózó Microprose elérkezettnek látta az időt, hogy a tetemes jogdíjak fejében áldását adja az X-Com mítosz újabb fejezetére, mely körülmény egyértelműsíti: az Idegenek — immár közöttünk vannak. Vuhúúú...



▲ Az atomrakéta működés előtt...



▲ ...és közben. Mindenki megborult - én is

Csak nyugi, gyerekek...!

Az X-Com egyik legnagyobb koponyája ugyanis ezen idő szerint már az utolsó simításokat végzi valami módfelett elmés, grandiózus fejlesztésén, melyet mint az Enforcert hajlamos emlegetni. Ez a tudós tudja, amit mi még nem: az Idegenek nemcsak hogy közöttünk vannak, egyik újabb keletű technikai vívmányuknak, a transzportereknek köszönhetően — melyek az Idegenek által meghatározott térségben manifesztálódva köpködik magukból a ronda ufonautákat — már megszámlálhatatlan területen garázdálkodnak, megszámlálhatatlan mennyiségben: s mint az elvárható tőlük, rettegést, terrort, pusztulást hoznak a vidékre. Ám mikor már minden veszni látszik — helyére kerül az utolsó csavar is, s tudósunk felkiált: „-Kéééész vagyok!" A játékos két marék popcorn között a monitoron feltáruló kétszárnyú ajtóra szegezi vigyázó szemeit, hogy először láthassa AZT. Vizsgáljátok?! Ő az Utolsó Reménység, a Megváltó, a Szájberkillerbég — minden Idegenek s Ufók rémálma: az Enforcer.



▲ Ilyeccól: „platty..."

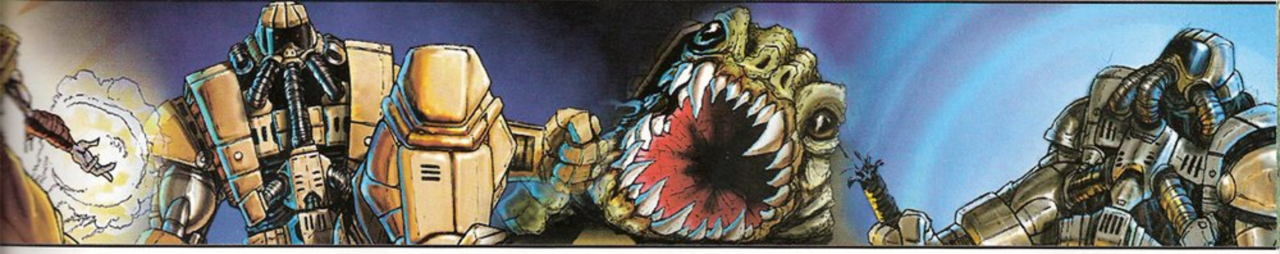
Az alaptörténet, s a terminál mellett posztoló robosztus alakzat 3D-s mivolta is jelezni látszik, hogy ezúttal más oldaláról ismerjük meg az X-Com mondakört — az anyagot éltető grafikus motor esztétikai jellemzőiért nem kisebb informatikai atomvillanás felelős, mint az Unreal engine. Nézzük csak: X-Com, 3D, Unreal Engine, Enforcer — ez nem lehet annyira rossz.

Kill'em All!

Közli Teremtőnk s alkotónk, innen pedig egyszerű, ám nagyszerű a felállás: a méretes kiborg irányítását átvéve ledaráljuk a gonosz Idegeneket, elsőtől az utolsóig. Az X-Com Enforcer tehát egy a szó nemes értelmében vett lövöldözős stuff, melyben robotunk puszta tűzerejére hagyatkozva vesszük elejét az ellen üzelmeinek. S noha ez a megközelítés egyike a legősibb játéktípusoknak, az utóbbi hónapok tanúsága szerint új életre ébredtek a derék shoot'em upok — s milyen jól tették ezt. Ennyi, kidolgozott történetiséggel, s jobbára összetett irányítással rendelkező stuff között, melyek napjaink játékait jellemzik, kifejezetten üdítő színfolt az Enforcer jelenléte, mely csupán reflexeinket s tűzgomb-nyomogató ujjunkat teszi próbára. Nemhogy logikai feladványokkal, de még csak kulcsokkal nyitandó, lezárt ajtókkal sem frusztrálnak minket a készítők — mondhatná erre a magát magasan kvalifikált játékosnak valló egyén, hogy ez neki kevés — ám az idegenek oly hatalmas számban, s oly agresszív kivitelben képviseltetik magukat a temérdek térképen, hogy egy szusszanásnyi időnk nem marad majd unatkozni: a szakadatlan, folyamatos irtás okán érzett felhevültség — ez az, ami az X-Com Enforcer legfőbb vonzereje, a gyermekeik egészséges lelkületét féltő szülők aggodalmainak pedig elejét veheti a puszta alapkoncepció: a



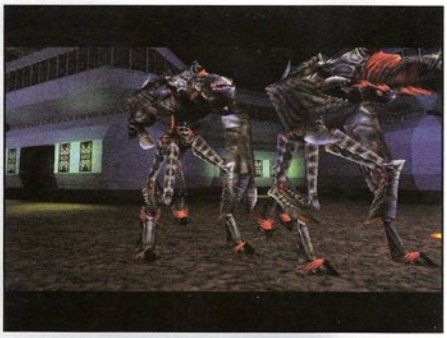




gyermek csúnya, rosszindulatú Idegenek, s nem emberek tucatjait szaggatja darabokra. Nézzük a szabályokat: az egyes térképeken három főbb feladatunk van: 1. megsemmisíteni a már tárgyalt transzportereket, 2. kiszabadítani a kritikus területekre vetődött emberkéket, illetve 3. minden utunkba vetődő ellenséges létformát célszerű lekaszálni. Inspirációként az elhullt egyedek által lepottyantott extrák, illetve a vitális jelentőségű Data Pointok szolgálnak, melyek a stuff legérdekesebb tartalmi felhozataláért felelősek — ez a Data Point rendszer. Minden térkép teljesítését követően bekukkanthatunk a tudós jelenlegi fejlesztéseibe, aki, kellő mennyiségű adatpont meglétét feltételezve, szívesen az Enforcerbe installálja az ezekért megvásárolható tunningokat. A választék áldásos módon roppant gazdag, ötletes képet mutat: 750 adatpontért magasabbra ugorhatunk, a Blade Launcher második fokozata egyet jelent a kilőtt pengék által is magunkhoz szólítható egészség csomagokkal, míg 1500 pontért megérvényesen emelhetjük maximális életerőpontjaink számát százzal. Ezek persze csak példák, a kínálat rengeteg hasznos darabból áll. Minden fejlesztéshez több — rendszerint négy — fokozatú tunning dukál, sőt: a még kezdetben üres slotok a játék során összeszedhető, idegen technológián alapuló fegyverek, extrák hiánytalan begyűjtésére buzdítanak, melyeket az aktuális térképet teljesítve már tetszés szerint fejleszthetünk, felhasználhatunk. Így túlzás nélkül elmondható, hogy a Data Point rendszer révén a szerepjátékokra jellemző megoldásokkal alakíthatjuk kiborgunk képességeit — ennél elegánsabb ötletet, illetve többet pedig aligha lehet elvárni egy magát csak szerényen lövöldözős játéknak valló anyagtól.



▲ *Két Sectoid Burger rendel, nyersen!*



▲ *— Trx' traxxatrr 'ck-ck' trakkartrkra?!*
— Trc'k trc'k trakkartrkra!

A fegyverek – mint olyanok

„Egyszerre csak egyet!" — vélhették az alkotók, így nem átallották az egyszerre nálunk lehető fegyverek számát egyetlen darabban meghatározni. Noha először sokkolónak hat ezen felismerés, rövid időn belül ráébredünk az elgondolás remek voltára — az esetek zömében ugyanis mindig akad az Enforcer pár méteres körzetében egy másik stukker — ezek a Quake metódus szerint spawnolnak a kijelölt helyeken, véletlenszerű formában. Fontos tudni, hogy a térképeken csak azok a fegyverek hozzáférhetőek, melyeket már megvásároltunk adatpontjainkért. Így a játékos átgondolhatja, érdemes-e megragadnia a közelében fellelhető stukkerek valamelyikét, avagy írt tovább a kezében levővel. Csak ésszel ám: ha áthaladunk egy stukkeren, automatikusan felkapjuk azt — Istennek s a készítőknek hála nem villogtat a program „biztosvagybenne?!" feliratokat az arcunkba. A fegyverek egyébiránt határozottan kellemes, ötletes darabok: alap lézerspityu, lángszóró, napalm, négycsövű shotgun — das ist meine spézialität — plazma, sőt egyetlen töltettel rendelkező, ám orbitálisat terítő atomrakéta — erről csináltam is egy screenshotot működés közben, ügyi vagyok? Ez csupán ízelítő, mely alapján belátható az X-Com Enforcer színes, használható darabokból álló kínálata.



Nékém Téccík

Egyedüli negatívumként az elnagyolt pályaépítkezés tekinthető, melynek okait nyilván a gép által egy időben megjelenített karaktermodellek horribilis számában kereshetjük. Az Unreal motor viszont elvárható módon szépen muzsikál, s a relatíve gyengébb kidolgozottságú, ám ezen formájukban is tetszetősnek mondható térképeken így zökkenőmentesen folyhatnak a hatalmas csetepaték. Műértők örömére érdemes megjegyezni hogy minden, az eredeti X-Comokból megismert lény helyet kapott a stuffban, így ezek 3D-s interpretációinak célzott leírása a mítosz rajongóinak alighanem külön élményszámba megy majd. A zene gyönyörűen elegyíti a nívós drum'n'base-re illetve a lágyabb goára jellemző elemeket, az összhatás pedig simán hallgatható X-Com nélkül is, míg X-Commal együtt — pláne. Így max. pontszám.



▲ *Bonusz pálya - sirály!*

Lehetőség van kooperatív módban is nekiesni a hódító hadaknak, természetesen multiplayer alapon, adott továbbá a két, avagy több Enforcer által játszható deathmacth. Mint ahogy pályaeditort is mellékeltek a fejlesztők — így semmi akadálya, hogy extrabrutális gépünk képességeinek megfelelő térképeket alkossunk meg, majd radírozzunk le. Szóval az X-Com Enforcer egy lövöldözős játék. De hogy minden idők egyik legjobb lövöldözős játéka, ahhoz kétség sem férhet. S ezen idő szerint — nem is fér.

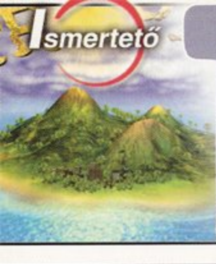
Enforcer C-Tyu

Infogrames / Epic
www.xcomenforcer.com
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

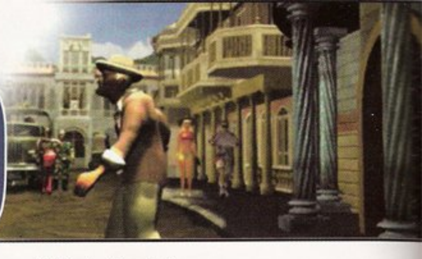
LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ - szusszmentes akció
✗ - durva pályaépítkezés

93



TROPICO

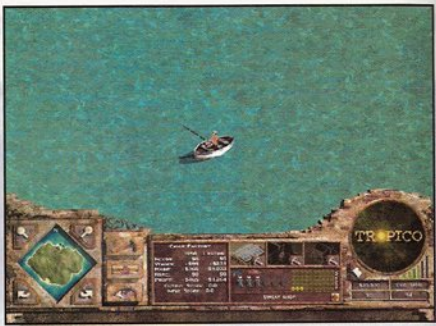


Permanens Vakáció

Ha a nap tűz, a tenger pedig — víz — kék, az emberek túlnyomó része jó ideje hajlamosnak mutatkozik belegázolni a habokba, hogy az alany átlag félórányi lubickolást követően lepakolhassa csuromvizes testét a környező partokon. Való igaz: a vízcseppek révén fókuszált, úgymond: koncentrált napsugarak jótékony simogatása egyike azon tapasztalásoknak, melyet az egyszeri városlakó azért évente párszor szinte már örömmel él át, már ha fellelhető a közelben egy hordó előrehűtött kóla, jobb/rosszabb esetben — kívánt topic aláhúzandó — egy hordó „áááá — Sztelláártoááá..." Kell még egy adag térdkocogtató testi jellegzetességgel felvértezett, napbarnított néni, akik előtt be lehet lazítani hekilabda-kultúrára, s a Tico Tico szambát berregtető maroktelefonra. Aztán érdemes konstatálni: nyaralunk, méghozzá erősen. Létezik egy sziget, mely az örök nyár birodalma, s melynek aktuális lakói akár munkaterületüket s rezidenciájukat is áthelyezik annak ölére, jelezvén a sziget szellemisége iránt érzett elragadtatásukat. Ám a paradicsomi körülmények, s intenzív parton heverés hátterében sejthetően szilárd alapokon nyugvó gazdaság, politikai szervezettség illetve folyamatos tőkebeáramlás kell, hogy álljon. Ezen idill megteremtésének lehetősége egyetlen üzletembert sem hagyhat hidegen — örvendjünk hát, hogy az alkotók megelőlegezték nekünk a Sziget Elnöki Székét, majd kiáltsuk bele az éterbe:

— Jövök, Tropicooo!

Ezen hosszú időn át érlelt játék lelke a Bullfrog vidámparkok által megvalósított illetve megkedveltetett szisztémára támaszkodik, így alapvető célkitűzésünk a lehető legtöbb turistát — ha úgy tetszik, látogatót — ide csábítani, majd lehetőség szerint oly hatásfokon elkápráztatni őket Tropico grandiózus voltával, hogy meg se forduljon fejükben a hazatérés gondolata. Kezdeti, alap populációnkként a már régóta a környező szigeteken élő egyedek szolgálnak — az irántuk viseltetett gondos törődés, valamint igényeik lehető legszélesebb körű kielégítése révén csalogathatjuk ide a lelkes emigránsokat, akik abban bízván, hogy hasonló módon megtalálhatják számításaikat illetve boldogulásukat a sziget ölén, rendszerint hajlandóságot mutatnak munkát vállalni Tropico valamely gyárában, létesítményében. Lehetőségünk van valamely beépített scenarionak nekirugaszkodni — ezekről tudni érdemes, hogy az általuk felsorakoztatott, merőben eltérő jellemzők és megkötések révén mesteri módon adagolják a stuff lehetőségeit: míg az egyik térkép esetében szinte alig számolhatunk bevándorlókkal, a másik a hozzáférhető temérdek nyersanyag okán ökonómiai szuperhatalom felépítésére buzdít minket. A játék „megnyerése" sem feltétlenül kötődik egy determinálható ponthoz: adott a random térképgenerátor is, ahol széles körben parametrizálható majdani Tropicónk összes főbb jellemzője, a játékidőt pedig szabadon meghatározhatjuk a pár ciklus erejéig történő szolgálattól egészen a végtelenig — mikor is ugye csak kedvünk s időnk szabhat határt szigetünk felvirágoztatásának. Előbbitől azonban nem különösebben kell tartanunk, hiszen annyi már elöljáróban megjegyezhető: ezek a szigetek igen tartalmas, filinges szórakozást ígérnek. Ideje, hogy érdemben is belebonyolódjunk a Tropico-Koncepció rejtelmeibe: napszemüvegeket fel, gumimatracot hón alá!



▲ Ez egy halász (szerintem inkább horgász... VargaB.)



▲ — Jó befektetés volt ez a szivargyár?
— Haha — még ha szivarokat gyártanék benne...

A Szisztéma

A klasszikus RTS-ektől eltérő, ám a Sim Theme Parkhoz hasonló módon, a Tropicoban sem nyílik lehetőségünk közvetlen utasításokat adni a szigetlakóknak — ami mindenképpen üdvözlendő megoldás, elvégre célunk populációnk maximális szabadság- illetve boldogságérzetének megteremtése. Hogy hogyan fogjuk őket mindezek ellenére is az általunk óhajtott cselekmények végrehajtására ösztönözni, igazolni látszik egy ősi keletű rigmus alapvetésszámba menő eszmei tartalmát: pénz beszél, kutya ugat. Értsd: a szigetlakók villámgyorsan letámadják azon létesítményeket, melyek jutányos díjazást kínálnak a jól végzett munka ellenében. Első feladatunk azonban a populáció hiánytalan belakoltatása lesz — a jobb alsó szélen, a rendelkezésünkre álló tőke mellet láthatjuk Tropico aktuális lélekszámát, mely lakosaink magánélete, s az emigránsok révén is gyarapodó mértéket mutathat, ha jól súlyozzuk szigetünk gazdaságát, politikáját, s persze arculatát is. Érdemi intézkedéseink így a már kezdetben is nélkülözhetetlen létesítmények felemelésével kezdődnek. Épületek szintjén a Tropico páratlanul gazdag repertoárnak örvend: mondhatni, etalon a kínálat tekintetében. Az első csoport — housing — elemei révén teremthetjük meg szigetlakóink otthonait. Ezek mindegyikének külön-külön való ismertetése fölösleges, hiszen az összes, itt fellelhető építmény a lakoltatásra szolgál: csak az egyik éppen kunyhó, míg a másik a



▲ Nézzenek oda! A jó öreg Don Pedro Scanetti!



▲ A Bélára ráborult a kombájn. Höhö...





▲ Esztétikai megfontolásból rejtettem a dzsungelbe az erőművet – szépséghiba: egy napra rá erdőtűz



▲ Tutorial pálya - madártávlat. Hurrá.

létező összes extrával felszerelt luxus lakótömb. Az építkezés módfelett kimért, szinte már életszerű tempóban zajlik: egy bérházszerű képződmény felhúzása így akár nyolc hónapba is beletelhet, természetesen a Tropico által értelmezett játékidő jegyében. Itt lehet célszerű rámutatni a „+", illetve „-„billentyűk funkcióira: ezek segítségével szükség szerint szabályozhatjuk az idő folyamának gyorsaságát, a pause-tól kezdve egészen a nagyon gyors fokozatig — utóbbi tükrében sacc három-négy másodperc alatt fut le egy hónap. Megfigyeléseim továbbá azt mutatják, egyszerre csak egy épület munkálatai folyhatnak. Maradjuk imént felemelt lakóépületünknél, majd illessük clickkel a drágát: az első három pont tanulmányozásának, valamint a lakóház százalékos kihasználtságának — occupancy — révén kell kitapintanunk azon értéket, mikor is a bérleti díjakból származtatható profit túlmutat a fenntartási költségeken. Azaz: income: ennyi lóvét látunk az aktuális létesítményből, mondhatnók, egyetemes mutató — csaknem minden épület esetében aktív. Következik a maintenance, azaz a már említett fenntartási költség. Mind lakóházak, mind a gyárak zömének esetében lehetőségünk van módosítások eszközölni ezen érték tekintetében. Így pl. az itt tetszés szerint bekérhető, „csótány-irtó-különítmény" kettőbe vágja a fenntartási költséget, ám harmadolja a lakoltatási színvonalat — a menü utolsó góca, mely minél nagyobb, annál több érdeklődőre tarthatunk számot a hozzáférhető lakások iránt. Fontos tudni, hogy a szisztéma szerint senki sem fog havi keresetének harmadánál többet fordítani a bérleti díjra, így ha valamely egyed számára már megfizethetetlen összeget határozunk meg az ott tartózkodás fejében, ő — micsoda fordulat — kiköltözik, s keres magának másik placcot. A bérleti díj irányított szabályozása egyébiránt a menü jobb szélén virító „rent" panel pontjainak bősz nyomkodásával történik. Így már a szigetlakók otthonaiból is összegszerű lóvéra tehetünk szert havonta — s noha a bérleti díj emeléséhez kénytelenek leszünk emelni a munkadíjakat is,



▲ Tropico Screenshot egy Albán siteról

a magasabb munkadíj lendületesebb munkavégzést, s így sejthetően hamarabb, valamint nagyobb számban értékesíthető javakat biztosít. Ha ehhez hozzájön a későbbiek során felemelt bérleti díjakból származtatható összeg, úgy be kell látnunk: financiális szempontból jók vagyunk. A menüben soron következő csoport a gyárakat rejti, ám ezek előtt a farmokat és a bányákat vételezzük szemügyre, lévén megismerésüket követően a Tropico nehézipar szisztémája jóval érthetőbb lesz. Adottak először is mind a helyiek élelmezését, mind exportunk jelentős részét is fedező gyümölcsfarmok. Ízlés, valamint szükség szerint termeszthető banán, ananász, illetve papaya. Adott a kávé, kukorica, és dohányültetvény is, a sor végét pedig a cukor zárja. Mint azt a fogékony szemlélők megfigyelhették, mindössze egyetlen kiszerelésű farm áll rendelkezésre. A létesítmény profilját meghatározhatjuk a felemeléshez használt ikonon látható nyíl segítségével, de lehetőségünk van egy már aktív farm terményének szükség szerinti megváltoztatására is.

Ebbe a csoportba tartoznak továbbá a bányák — a hozzáférhető nyersanyagok: vas, bauxit, illetve arany. Minden, ide tartozó létesítmény esetében célszerű szem előtt tartani a talaj tartalmát, lévén a progi — igen helyesen — különösebben nem nehezményezi, ha érdemben kihasználhatatlan területre pakolunk le egy aranybányát. Így értelemszerűen a vörössel jelzett területek nem tartalmaznak a bánya profiljának megfelelő nyersanyagokat, míg a sárga, zöldes régiók gazdag lelőhelyeket ígérnek. A kitermelhető javak révén már érthető a nehézipar működése is: a fűrészüzem a leszállított farönkökből képez jóképű deszkákat, á lá Settlers IV. A szivargyár az ültetvényeken kitermelt dohányból készít — szivarokat. Van itt ékszergyár is, mely sejthetően a bányákból nyert aranyat konvertálja azonnali megvásárlásra késztető csecsebecsékké. A cukor sem maradhat pusztán nyers formájában, jó befektetés lehet a termény legnagyobb





részét átcsoportosítani a Rumgyárba — van ilyen is. A nehézipar utolsó, ám nem lebecsülendő tagja a konzervüzem: hal, ananász, valamint kávé alapú konzerv készítmények előállítására használatos héder, mely ilyen minőségében alapvető jelentőséggel bír exportunkat illetően. Itt meg is állunk egy perce, lévén a gyárak zöme elvárható módon iskolázott munkásemberekért kiált, akik nem feltétlenül hozzáférhetőek aktuális populációnk soraiban. Egy gyárra clickelve befigyel a képbe a gyár által foglalkoztatni kívánt munkaerő mértéke — ha itt nem látunk mást, mint az üres posztokat szignózó sziluetteket, lehet örülni: nincs más dolgunk, mint meghatározni valami méltányos munkadíjat, mely révén rövid időn belül be is futnak a lelkes jelentkezők, hogy azonmód munkába állhassanak. Ha a posztok mellett egy a klasszicista időket idéző diáksipka



▲ *Választások előtt. (Ez persze csak blöff.)*

látható, úgy a gyár hatékony üzemeltetése szakembereket követel meg: így, amennyiben nem állna még rendelkezésünkre a kívánt számú okospalacsinta, illessük clickkel a diáksipkát, majd a bejelentkező dialógusban hagyjuk jóvá a tanult munkaerő iránti, magas díjazást ígérő kérvényünket — pay the fee. Gyárak tekintetében több fokozatú, s rendszerint igen borsos árú fejlesztéseket eszközölhetünk, ilyen pl. a szivargyár gépsorainak újabb, hatékonyabb modellekre való lecserélése. Így az egy munkás által időegység alatt készített szivarok száma a duplájára nő, ám az immár nem kézzel, hanem mechanikus eszközökkel sodort dohányáruk piaci ára tíz százalékkal csökken. Adott továbbá a munkaidő menedzselése is: vagy kihajtjuk embereinkből a maximumot, vagy idültebb feltételeket kínálunk, melyek révén a gyermekek munkakedve nagyobb, ám sejthetően a termelés mértéke s üteme jóval visszafogottabb. A turizmussal kapcsolatos létesítmények következnek — ezen épületek nyilván idegenforgalmunk fellendítésére, valamint a már itt tartózkodó látogatók „vámoltatására" használatosak. Hotelek tekintetében érdemes lehet a szállásdíjakat az igazgatóra bízni, aki így az általunk megkívánt százalékos kihasználtság szerint alakítja az árakat. Most jön a móka java, a szórakoztatásra kihegyezett létesítmények sora. Van itt minden, nightklubtól kezdve kaszinóig, kocsmáig, éttermekig — a kínálat így ezen szinten is bő képet mutat, a szórakoztatásra kihegyezett épületek igazi jelentősége azonban aktuális populációnk boldogságérzetére gyakorolt ráhatásában keresendő: minél több s minél sokrétűbb módja





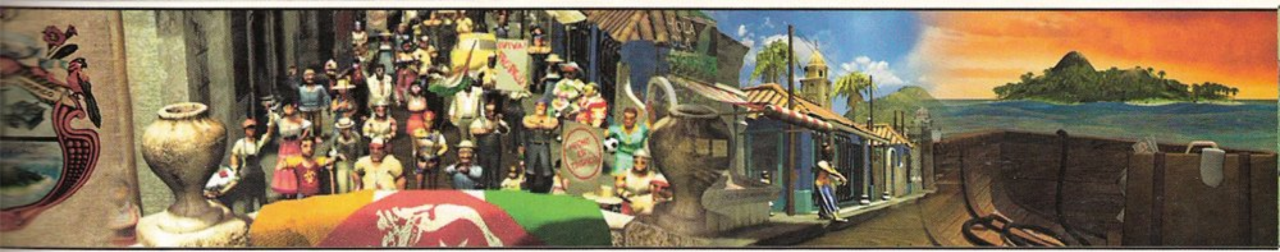
▲ *A gép szerint sok lesz ez a banán - ám banánból lehet sok, de elég - sosem*

adott az „irányított" szórakozási lehetőségeknek, annál inkább elemükben érzik magukat a gyermekek — erről később még értekezünk. Az infrastruktúra csoport komponensei javarészt a külvilággal való kapcsolataink megerősítésére, kiépítésére szolgálnak: egy dokk felemelésével így nagyobb yachtokat is fogadhatunk Tropico partjainál, melyek az alapkiosztás szerint érkező turisták s emigránsok többszörösét szállítják le kezelésre, míg egy reptér felemelésével idecsalogathatjuk az Igazán Sok Pénzzel Rendelkező Egyéneket is, akik ilyen minőségükben sejthetően jóval nagyobb mértékben illetve hatásfokon szórják a dohányt, ha már egyszer aktív nyaralásra ragadtatták magukat. Vannak itt belügyeinket érintő létesítmények is, mint az építészeti hivatalok. Az ezekben rezidens szakembereknek hála, jelentősen felturbózhatjuk építkezési munkálataink időtartamát — ezen csoportba tartozik ugyanakkor a szintén megvalósítandó áramellátás is: a szórakoztató építmények egy része képtelen üzemelni elektromosság nélkül. Jön a kormányzati épületek csoportja, melyek elemei alapvetően populációnk biztonságának megteremtésére szolgálnak: így innen menedzseljük majd a rendőrséget, s a katonaságot egyaránt. Célszerű lehet már az első adandó alkalommal felemelni egy bevándorlási hivatalt is, melyen



▲ *Tényleg sok lett a banán...*

keresztül átfogóbb képet kapunk a beérkezőkről — igényeikről, kor szerinti megoszlásukról, hány hetes/hónapos/éves tartózkodásra áhítoznak Tropicón, blablabla... Furmányos módon ide tartozik a média is — Nagy Testvér mindent lát — így a létesíthető TV csatornák, valamint újságok szintjén érdemes megtalálni az összhangot közízlés és profit között. Az utolsó góc a humán szolgáltatások tárháza, melynek legalapvetőbb elemei az egészségügy, vallás, illetve az oktatás. Előbbi kettőre minden szigetlakónak, rezidensnek s turistának szüksége van, így célszerű az ezen profilú építmények felhúzását minél korábbra beütemezni. Az utolsó, ám szintén kiemelt jelentőségnek örvendő csoport a már érintőlegesen tárgyalt oktatás — főiskolák, illetve kollégiumok szolgálnak a taníttatásra, a modell egészen figyelemreméltó: emberkéink annak függvényében igénylik a felsőoktatást, hogy lakhelyük körzetében hozzáférhető-e valami különleges képesítést megkövetelő, s így sejthetően magasabb díjazást ígérő munkalehetőség. Azaz viccből senki se fog beülni az



órákra — ám, ha a taníttatás révén megnyíló kapuk sokaságát sejtetjük a majdani nebulókkal, oktatási intézményeink elvárható módon hamarosan teljes kihasználtságnak örvendhetnek. Fontos tudni hogy sem a vallásból, sem az oktatásból nem szokás kövét csinálni Tropicon. „-Óh, milyen szép!"

Mondd: te kit fárasztanál...?

Noha emberkéink célzott irányítása nem tartozik feladatkörünkbe, a hozzáférhető velük kapcsolatos információk révén gyakorlatilag mindenkiről megtudhatunk mindent: click egy egyedre, s máris lehetőségünk nyílik mazsolázni — itt, illetve a felépített birodalmunk létező összes jellemzőjét statisztikai kimutatások tucatjaival megtámogató almanach képében mutatkozik csak igazán a Tropico összetettsége, illetve rendkívül gazdag kimunkáltsága. Az emberek „karakterlapján" illetve az almanachban dúskálva megsaccolható, mely területeken lehet célszerűu azonnali intézkedéseket hoznunk — eredményességünkről pedig célzott tájékoztatást nyújt a jobb alsó mutató, mely populációnk általános boldogságérzetét szignózza. No persze szabad sziget mellé szabad választások is dukálnak — tanácsadónk még a ciklus utolsó éve előtt közli, ha népünk szívesen tenné megmérettetés tárgyává csekélységünket egy az elnöki székre pályázó opponensünk ellenében. Vehetjük a figurát persze diktátorra is, s elzárkózhatunk a megmérettetéstől. Ez a fajta demagógia azonban rövid időn belül csalódottságot szülhet a társadalom minden szintjén, mely csalódottság elégedetlenségbe, majd egy csinos kis puccsba torkollhat. Szóval úgy tessék nyomulni, hogy felvállalhatóak legyenek a választások. Megjegyzendő, hogy lehetőségünk van választási csalást is elkövetni: ezen alternatívát a gép mindig felajánlja a szavazatok számának meghirdetése előtti utolsó hónapban, függetlenül a közvélemény kutatások eredményeitől. Aki akar diktátorkodjon, aki akar, csaljon — s aki jól kavar, örvendjen magának erősen.



▲ Két screenshot, két különbség

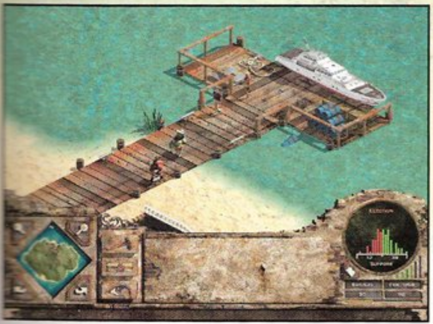


▲ — Affene: emelhettem volna ide nightklubot is.
— Látná csak a hátsó szekciót, Elnök Úr.

Ami rossz

A játék kezelése, noha pillanatok alatt elsajátítható, méltatlan módon korlátolt kiszerelésben érkezik — a Tropico előtt érthetetlen módon ismeretlen a hotkey fogalma. No persze, ez legyen a legnagyobb probléma, mondhatnánk — ám amikor minden beavatkozásunk előtt kénytelenek vagyunk pár másodpercet körülményeskedni a kezelőfelületen, kifejezetten kényelmetlenné válik ezek hiánya. Az ikonok zöme pár pixel méretű csupán, s bizonyos kurzorok is borzasztó idétlenek — ezek azok a klasszikus, sápadásra késztető mutatók, melyek oly szintű eredetiséget mondhatnak magukénak alakzat tekintetében, hogy az egyszeri földi halandónak első blikkre fogalma sem lehet, annak melyik része is a „nyíl-hegye."

A másik dolog csupán szubjektív vetületű, mégis olyas valami, amivel alighanem még tovább emelhették volna az alkotók a Tropico színvonalát. A Pizza Connection 2-ben már meg tudták oldani, hogy ránk esteledjen — hogy Tropicon folyamatos, szakadatlan napsütés van, annak valószínűleg nagyon örülnek a szigetlakók, ám pl. az éjszakánként dupla hatásfokon üzemelő nightklubok, kaszinók s a körzetükben leledző forgatag vizuális élményszerűsége így lemaradt — pedig az éjszakai Tropico látványa egészen figyelemreméltó lenne, ez szinte biztos. És végül: egyetlen épület sem „él": gyönyörűek, részlet gazdagok, aprólékosak, de csak léteznek — sehol egy füstfelhő a gyárkéményekből, sehol egy neonrendszer a kaszinókon — a látvány élményszerűsége azonban ezzel együtt is hatalmas, ezt csak úgy — mondtam.



▲ Jönnek a turisták. Minden kapható, kivételt képez: a retúrjegy.



▲ Tedd próbára megfigyelőkészségedet, s találd meg őket Te is!

Grafika, Zene, és egyáltalán

A Tropico összetettségéhez s tartalmi felhozatalához csupán a saját maga által megteremtett atmoszféra mérhető. Noha létezik pár — fentebb tárgyalt, s elhanyagolható — gyermekbetegsége, mégis oly szintű kiforrottságról s átgondoltságról tesz tanúbizonyságot, mely gyakorlatilag minden szinten a konkurencia felé emeli. A több fokozatú zoom legfelső fokán tapasztalható, szemet gyönyörködtető részletességgel megalkotott épületek, karaktermodellek, s a lassanként városba forduló, töménytelen féle s fajtájú létesítményből álló grafikus megvalósítás lenyűgöző összhatást kelt. Zene tekintetében a szerzők nem átallották vokállal is megtámogatni a kompozíciókat, szemben a számítógépes játékok által használt instrumentális nyomvonallal. Így latinos ritmusokra s dallamvilágra gajdoló hölgyeket s urakat hallhatunk, minek révén a nóták olyan szintű precizitással ragadják torkon a kérdést, hogy kénytelenek vagyunk zene tekintetében is maximális pontszámmal adózni. A Tropico egyike azon játékoknak, melyeket hajlamosak vagyunk az „Azonnali Klasszikus" jelzővel illetni — így beszerzése minden olyan egyednek javasolt, akik fogékonyak az Azonnali Klasszikusokra. Ja és mondjátok meg Paulának: még mindig szeretem.

by Steve Hufnagel

tropico.godgames.com

Take 2 Interactive / Top Pop Software
PII 300 (P200), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - gyönyörű, összetett mű

✗ - napsütés - egyetemes

98

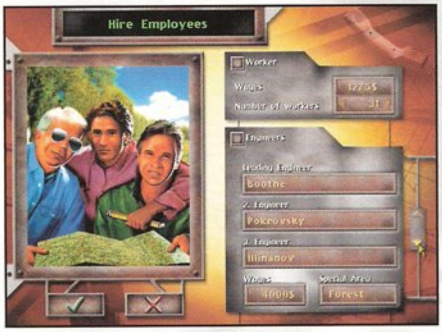


Oil TYCOON



Az Első Fúrás örökkön elkísér...

Olaj: környezeti hőmérsékleten cseppfolyós halmazállapotú, ásványi, növényi vagy állati eredetű anyag. Az ásványi olajokat a nyers kőolaj desztillációja és finomítása útján állítják elő. Az ásványi olajokat kenhetőségük miatt — e jellemző igen különböző az adott olajat alkotó szénhidrogének függvényében — gépek és motorok kenésére alkalmazzák vagy szigetelő tulajdonságaik miatt egyes elektromos berendezésekben, illetve anyagokban — traszformátorokban — kerülnek felhasználásra. Az ásványi olajok tekintetében ezen sorokat tartja említésre méltónak a Larousse Enciklopédia. De nézzük csak Jockey Ewingot, ki hosszú éveken át determinálta számtalan honfitársunk péntek estéit: őt valószínűleg érdemben tök hidegen hagyta, ki mit s miért csinál a Társaság által kitermelt, felvásárolt olajjal, ő csak lefölözte a csillagászati lóvékat, hogy aztán újabb fúrásokat finanszírozhasson a profitból. Így elmondható, hogy az olaj nem csupán kémiai elem, hanem igen jól jövedelmező üzletág is. S noha Jockey bácsi mosolya, megvallom: jómagam számára szinte már jellemformáló hatással bírt, némileg frusztrált, hogy Mr. Capice — műértőknek: az Executive Producer Philip Capice — nem igen enged bepillantást egy olajtársaság mindennapos ügymenetébe, leszámítva a biznisz elvárható módon jellemző alátevősdit, megfúrósdit, kijátszósdit. Emlékezzünk csak az extraszerencsétlen Cliffre, aki tízből tízszer képes volt álló bőrbe lyukat rúgni. Na ja: a lasztit az utolsó pillanatokban elemelő Jockey bácsi s Cliff efölötti görcsölgetése — micsoda öröm — úgy száz epizód erejéig az alkotók kifogyhatatlan forrásául szolgáltak, sem a termelés folyamata, sem a háttérben meghúzódó, meztelen üzleti érdekek bemutatása nem képezte az eposz tárgyát. Itt van most az Oil Tycoon nevű stuff, mely a szép (?) emlékű Dallasban ábrázolt olajtársaságokhoz hasonlatos konszernek megalapítására, illetve azok felvirágoztatására buzdít minket. Hát lehet ennek ellenállni?! Lehet — aki akar, lapozzon...



▲ *Juhing Alteregók: lehet szaladni, gyerekek*

Furakodjunk kissé

A játék egyaránt játszható körökre osztott, illetve valós idejű szisztéma szerint is. Előbbi mód lehetőséget biztosít az egyetlen gépen bonyolított multiplayer partikra, sőt ízlés szerint fűszerezhetjük a résztvevők számát a mesterséges intelligencia képviselőivel is. Kezdetnek érdemes lehet egyetlen gépi ellenfél, avagy csupán az idő ellenében nekirugaszkodni a stuffnak, mintegy feltérképezendő az alternatívákat, hogyan is lehetséges egy jól jövedelmező olajtársaság beindítása, üzemeltetése. Az érdemi játék megkezdésekor a Világtérképre jutunk — a mellékelt nagyító segedelmével kiválaszthatjuk a területet, ahol azonmód installáljuk is első tornyunkat, egyúttal lefektetve világméretű konszernünk alappilléreit.

Indulótőkénk mértéke révén több próbafúrást is finanszírozhatunk, ám számoljunk vele: nem minden állam fog jogokat eladni a munkálatokhoz egy induló társaságnak. Jó kiindulási alap lehet Malájföld, Irak, avagy Kuwait, teszem fel. Click valamelyikükre, minek révén a stuff bevillantja a választott település madártávlati képét. Válasszuk a bal szélen figyelő mobil ikonsor Apply for Drilling Rights kitételét, majd click a városra. Ha kegyesek hozzánk a Fentiek és a hatóságok, a feltüntetett összeg fejében lehetőségünk nyílik megkezdeni a munkálatokat.

Egy, a város relatív körzetében installált torony értesít minket a próbafúrás megkezdéséről, melynek eredményeiről rövid időn belül — körökre osztott szisztéma szerint ez rendszerint egyetlen kör csupán — tájékoztatást is kapunk. Optimális esetben embereink olajat találnak: lehet örvendeni, majd biztosítani a bányászott olaj útját a finomítókig, felvásárlóinkhoz, no és persze kasszánkhoz is. Ehhez először szükségünk lesz egy olajtankra, mely a bányászott nyersanyag nagytömegű begyűjtésére használatos. Nosza: alapítsunk leányvállalatot a városban — Found branch in city — majd határozzuk meg az általunk preferált tartáj méretét.



▲ *Ez egy torony. Ő pont nem nyert — sem olajat, sem renovációs jogot*





▲ *A gép bejött konkurálni, de csak engem talált itt. Ki is fagyott a cucc hirtelen...*



▲ *Az olaj világpiaci árai. Látjátok? Mi gondolunk rátok*



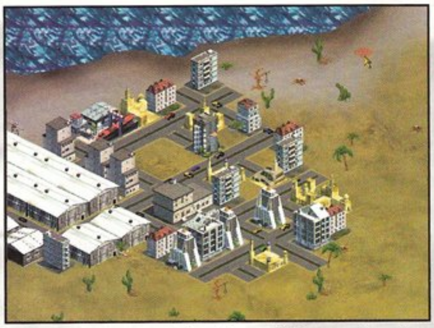



Most, hogy tartáj is, meg olaj is van, célszerű lehet megteremteni a kettő közötti kapcsolatot: build pipeline pont. Egy a fúrótoronytól induló, s a tartájba csatlakozó csőrendszer szolgál az olaj kiszipolyozására illetve begyűjtésére, ezen ponton már csurog a lé.

Egyetlen szépséghiba hogy nincs, aki csurgassa. Így sejthető módon munkásokra, illetve a munkálatokat közvetlenül felügyelő, vezető szakemberekre is szükségünk lesz. Egy, már elvi síkon üzemelő fúrótoronyra clickelve új ablak nyílik, melyen keresztül elérhetjük a szakma aktuálisan hozzáférhető Nagyágyúit. Ezek afféle csoportosulások, melyek szakértelme illetve hatékonysága a magasabb/alacsonyabb gázsik szintjén látszik körvonalazódni. Így aki akar, alacsonyabb díjazás fejében fizethet dilettánsokat is, ám hosszú távon — s ha valami, akkor az olaj hosszú táv — csak a profi munka biztosít lendületes, folyamatos termelést.

A bal szélről leolvashatjuk, hány munkásember is szükséges a torony üzemeltetésére — őket a panel jobb oldalán virító ikonon keresztül állíthatjuk munkába, díjazásuk pedig rendszerint a térség gazdasági színvonalának függvényében alakul. Kell még a brigádnak kaja, valamint szerszámok. Az élelmet ízlés szerint adagolhatjuk embereinknek mi magunk is, ám jóval célszerűbb bekapcsolni az itt áldásos módon fellelhető automatikus élelmezőt.

A szükséges szerszámokról, berendezésekről folyamatosan villogó, célzatos kis képek is tájékoztatást nyújtanak, jóllehet, minden fellelhető kütyü nélkülözhetetlen lesz. Tekintettel bizonyos darabok csillagászati vételárára, dönthetünk a lízingelés mellett is, mely azonban egy igazi olajcézárnak semmiképpen sem lehet végleges alternatíva.



▲ Ahogy elnézem, Mexikóba elférne még ötvenezer Tacco árus



▲ Skótkockás ing? Csak a jó öreg Réjkrebbsz lehet

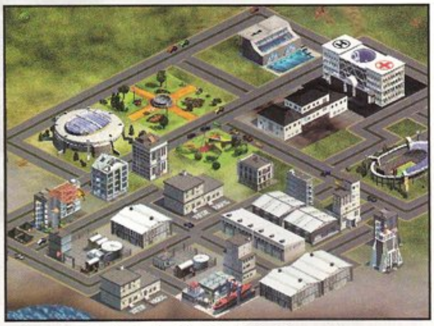
A termelés most már valóban beindul, ám még hátra maradt a kinyert olaj szállítmányozása. A várostérkép mobil ikonsorán fellelhetünk egy Charter Tanker pontot is: ezek a bázikus méretű, teherhajó szerű képződmények fogják átcsoportosítani a nyersolajat a finomítókig, ahonnan már egyenes út vezet a felvásárlókig.

Nézzük csak: click Charter ikon, majd click azon város, melyből el óhajtjuk szállíttatni a rendelkezésünkre álló olajat. Egy a nyílt vízen megjelenő hajó tájékoztat minket a manőver sikerességéről, melyre clickelve meghatározhatjuk a charter célállomásul szolgáló olajfinomítót. Nyilván célszerű lehet ezek közül a termelési gócához legközelebb eső régiót választani.

Kocc a Citybe!

Az Oil Tycoonban sajátos módon helyet kapott egy a Sim Cityre emlékeztető, város menedzselő illetve város-csinosítgató vezérfonal is. Valamely településre clickelve bejelentkezik annak izometrikus, valós időben számolt képe, mely nézet kidolgozottsága s a rá jellemző esztétikum ugyan fényévekkel elmarad pl. a Pizza Connection 2 — ben tapasztalható nívótól, ám a városokat jellemző lehetőségek kétségtelenül megdobják az Oil Tycoon ázsióját, játék szintjén — az alapkoncepció azonban nem látszik meggyőző párhuzamot mutatni az életszerűséggel. Nézzük csak: feladatunk, hogy a már jelenlétünktől sem mentes települések lakosságát jólétben tartsuk: foglalkoztassuk a munkanélkülieket, emelgessünk fel iskolákat (!), építgessünk autóutakat, mintha bizony egy nyamvadt olajtársaság munkakörébe az ilyesmi is szervesen beletartozna.





▲ Ez itt Tadzsigisztán. Ide jár a Béla sátorozni

Az, hogy Tokyóban egyetlen iskola sincs, ugye elég érdekesen hangzik — így elmondható, hogy életszerűség szintjén egyértelmű bukás az Oil Tycoonban ábrázolt város-fejlesztősdi.
Ami viszont mindenképpen említést érdemel, a kutatólaboratórium: ezek felemelésével, majd az itt riszörcsölhető technológiák segedelmével új eszközök, új épületek s lehetőségek valóságos tárháza hull az ölünkbe, melyek nélkülözhetetlenek lesznek a világméretű termelés folyamatos bonyolításához.

Noha az Oil Tycoon sem esztétikum, sem nyomvonal tekintetében nem hozza azt a fajta összetettséget s megkapó harmóniát, melyeknek köszönhetően magasan az átlag fölé kerekedhetne, ebből adódó viszonylagos egyszerűsége révén könnyed mókát ígér azon embercsoportok számára, akik a virtuális síkon Jockey bácsi nyomdokain haladva sejtik a létezés egyik fensőbb minőségi fokát. Nekik jó választás lehet az Oil Tycoon.
De a többieknek sem rossz — annyira.

by Tintás Burnes

www.oil-tycoon.de

Blackstar / Blackstar
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	4

✓ - kedves darab, de...
✗ - semmi rendkívüli

72



Worms World Party

Jönnek a férgek!

Tegyünk egy röpke időutazást 1995-be, amikor is megjelent a Worms első epizódja, amelyet az Amigás demo csapatokból összeverbuválódott Team17 alkotott meg. A játék annyira nagy újításnak számított, hogy azóta több fanatikusokból álló klub is létrejött, amelyek tagjai azóta is csak a Worms-re esküsznek.

Az első még Amigán és a korai PC-ken megjelent eredeti Worms igen sok változáson ment át az idők folyamán. Fokozatosan lecserélték a grafikai motort, hogy a VGA felbontásnál nagyobban is élvezhessük a játékot. A fegyverek kelléktára is részről-részre bővült. Míg végül megérkezett a World Party nevet viselő epizód, ahol immár hálózatban, de akár Interneten keresztül is összeengedhetjük kedvenc csapatainkat.



Sokan gondolhatják magukban, hogy minek már több Worms, meg hogy a Team17 még az utolsó bőrt is le akarja húzni erről a játékról. Mindenki megnyugtatására közölhetem, hogy szó sincs „utolsó bőr" lehúzásáról, sőt a kukacok történelmének legkiforrottabb verziójával ismerkedhetünk meg, amelyet semmiképpen sem sorolhatnék a kiegészítők sorába, a World Party egy teljesen önálló epizód és nem csak egy szimpla expansion pack.

A játék kiadója a Titus sem mindennapi visszatérő. Éppen valamelyik nap beszélgettünk arról, hogy a régi nagyok Ocean, Titus... hová lettek, és most csodák-csodájára a Worms új epizódjával visszatért az egyik öreg. Ugyanis a Team17 megmaradt független fejlesztő csapatnak, de a kukacok teljes jogát átadta a Virginnek és az előbb említett Titusnak. Most átadok néhány információt a kukacok általános játékmódjáról és lehetőségeiről (ezt csak azok kedvéért teszem, akik addig még nem találkoztak a Worms-szel). Eme játék az akció, a puzzle és a körökre osztott stratégia igen jól összegyúrt keveréke.



A játék fő célja az ellenfél megsemmisítése, a lehető legkisebb kukacáldozat árán. Az ellenfelek egy véletlenszerűen generált, vagy éppen szerkesztett terepre teleportáltatnak ki. Természetesen a felhasznált fegyverek végpozícióját, vagyis a várható becsapódási pontot nagyban befolyásolja az időjárás is, amelyet a célzáskor be kell kalkulálnunk. Ami a fegyvereket illeti, nem csak egyszerű hétköznapi „játékszerekkel" hánthatjuk le az ellenséges kukacok bőrét. Megtalálható a kollekcióban bazooka, lángszóró, robbanó birka és még nagyon sok extrém és őrült fegyver. A kisebb hatásfokú ún. lokális fegyverek mellett megtalálhatók a globális nagyobb területet romboló áldások is, pl. Armageddon, természetesen ebben az esetben Bruce nélkül.



▲ Kép az Egér a Marson című mese blue box hátteréről

Eme rövid kis bevezető után térjünk rá az új epizódban található újításokra.

A pályák igen változatos képet mutatnak, a készítők nagyon sok dimbes-dombos terepet terveztek, amely szerepe egy kicsit sem közömbös a rejtőzködés miatt. A „normál" terepek mellett néhány őrült level is bekerült a programba, amelyek közül talán a legjobb a hajó, ahol a szegény kukacoknak még az emelkedő vízszinttel is meg kell küzdeniük.



A program egyik legnagyobb újítása a Wormpot, amelyen keresztül 400 különféle játékmódot érhetnek el a játékosok. Az egyes elemek sorsolása egy félkarú rabló-szerű szerkezettel történik. A sorsolás természetesen az előzőleg beállított paraméterek után hajtódik végre. Ahol a random generátor hol egy nagyobb, vagy kisebb weapon damage-t ad nekünk, de éppen a játék Mature szintjére is kihatással lehet.

A Wormpot egyik kiváló és nagyon hasznos kiegészítése a Wormopaedia, amelyből megtudhatjuk minden egyes fegyver rendeltetését, és igen hasznos tippeket is kapunk azok legjobb használatát illetően.

További csemege a minden eddiginél több funkciót tartalmazó pálya editor, amellyel még a tréning missziók terepeit is átalakíthatjuk. Az eredeti a programban lévő alapküldetéseket mindenféle megkötés nélkül átalakíthatjuk, és ha kedvünk tartja, fel is rakhatjuk az Internetre, ahonnan azt bárki letöltheti.

A program tréning módja is szinte teljesen átalakult. Az aktuális mód minden eddiginél szélesebb kategóriát ölel át, egészen a kezdő kukacoskodóktól a feketeövesekig. A tréningek során egy általunk választott tetszőleges csapattal kezdhetjük meg az edzéseket.



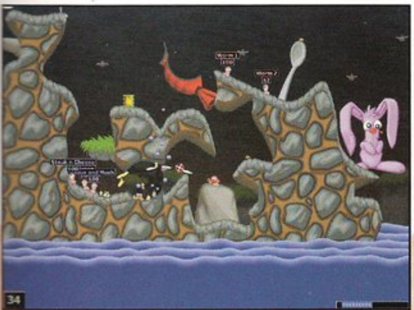
A választható missziók két fő csoportba sorolhatók: Time Attack és Training Missions, sajnos mindkét esetben legnagyobb ellenfelünk az óra, de legalább megtanuljuk a gyors célzás és tüzelés tudományát, amely egyáltalán nem mellékes a csatározások ideje alatt. A célzás elsajátítását célzó missziókban civil célpontokat kell megtámadnunk, tehát nagyon figyeljünk oda, hogy kit és miért lövünk le.

Velem együtt igen sokan szerették

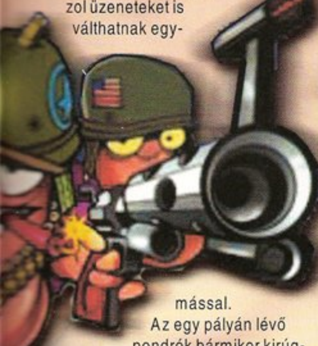


▲ Ez itt Nemo kapitány V1.0 bétás hajója





volna nem csak ketten játszani egyszerre eme csodás játékot. Most megtört a jég, amely áttörés a Worms történetében talán a legnagyobb. A Team17 Online-ná változtatta a giliszta univerzumot. A party-ban szereplő csúszó-mászók konzol üzeneteket is válthatnak egymással.

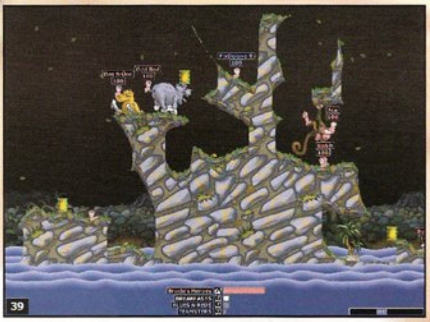


Az egy pályán lévő pondrók bármikor kirúghatók és újra cserélhetők, mindez a játék közben. További extra a specialist, na nem a zuhany alatt Sharonnal vonagló Sly-ra gondolok, eme kukac egyed mondhatni univerzális, mivel többféle fegyverrel is képes bánni, a fegyverei pedig dinamikusan cserélgethetőek.

Az új rész 40 multiplayer küldetést tartalmaz, amelyek között vannak egyedi és kooperatív missziók is. Természetesen ezek mind a helyi hálózaton, mind pedig az Interneten is játszhatóak. Az Online játékba egyszerre 18 játékos csatlakozhat be, természetesen érdemes a maximum játékos-szám limitet 6 körül tartani, mivel ez egy körös játék, és mikorra mind a 18-an elvégzik a saját lépéseiket, mi addig szépen megőszülünk. A játék megjelent Dreamcast-ra is, de arról semmi hír, hogy a játék támogatja-e a multiplatform alapú hálózati játékot.

De azok se szomorkodjanak, akik nincsenek Net közelben, hiszen rájuk 45 Single és 16 Time Attack misszió vár.

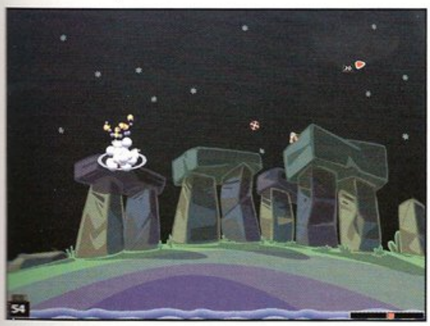
Most egy kicsit térjünk rá tehát a Single Player módra, hiszen köszönhetően az ismert külső okoknak, kis hazánkban egyre siralmasabb az Internethez jutás és annak fenntartása. Emiatt sokan az egyéni játékot fogják inkább választani.



▲ Egy igazi deathmatch, most azonban vér nélkül

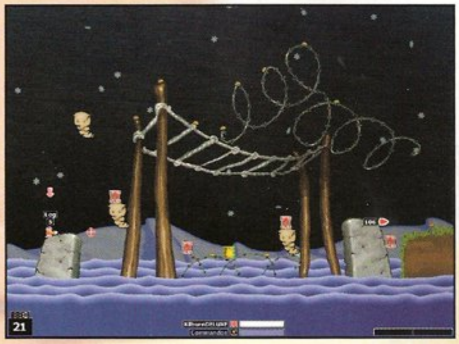
Amúgy normál telefonos összeköttetés esetén ne is nagyon játszadozzunk egy esetleges hálózati játék gondolatával.

Ebben a módban a következő irányzatok közül választhatunk: Quick Game a számítógép ellen, Különféle missziók, Deathmatch. Az előre generált, vagy éppen a szerkesztett csapatunkhoz saját zászlót, és mindenféle cicomás sírköveket rendelhetünk.



▲ Igen destruktívak ezek a kukacok...

A játék grafikája feljavult a 2001-es szinthez. Külön pozitívum, hogy a minden egyes felbontáshoz átdolgozott bitkép tartozik, amely kitölti a monitor teljes felületét, és nem olyan otromba, mint az „átlagos programban", ahol a maximum 640x480-as grafikát kinyújtják a kívánt aktuális méretre, vagy pedig a képernyő két oldalán plusz a tetejére és aljára széles fekete csíkot csempésznek. (Ja, hogy neked már SVGA monitorod van?)



A legnagyobb átalakítás a multiplayer megoldás mellett a zenei részt érintette. Teljesen lecserélték a játék muzsikáját, a reformáció a hangbankokat is érintette.

Sajnos a magyar, már „kissé uncsi" kukac szinkron maradt a régi, sőt még egy kis hiba is becsúszott, mivel a magyar versenyzőből néha az angol „Watch this" mondatocska szakad ki.

A grafika nagyon is előnyére változott, nagyon jót tett a programnak a csomó új grafikai elem, amelyek sokkal jobban ki tudják tolni a játékidőt, mint bármilyen fejtörő, hiszen egyszerűen nem válnak unalmassá.

A főcím logoja kissé szőrös, ez a Floyd elmosásnak köszönhető, hiszen senkitől sem várható el az, hogy öt felbontásban megrajzolja ugyanazt a képet. A betöltő robbanó tortát igazán lecserélhették volna valami másra, mert először poén volt, de két éven keresztül ugyanazt nézni? A játék irányítása sokat javult, a scroll már tényleg kézben tartható, ami azt eredményezi, hogy a kép pontosan ott fog megállni, ahol mi szerettük volna, és nem előbb és nem utóbb.

Végezetül, a játék a Worms fanatikusoknak kifejezett élmény fog nyújtani, főleg ha csapatokba verődve tudják egymás „kukacait" irtani.

Aki számára viszont nem jelent felhőtlen örömöt az új rész megjelenése, az majd szépen eljut addig a szintig, ahol már a számítógép teljesen a földbe döngöli, ennél a pontnál fogja az illető unalmasnak találni a programot — és innentől nem lesz más, mint egy szimpla kiegészítő.

KeFe™

wwp.team17.com

Virgin Interactive / Team 17

P200 (P100), 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	9

✔ - kitűnő zene
- hálózati játék
- kiváló és ötletes pályák
- kis gépigény

✘ - néhány idegesítő ismétlődő részlet
- néhány hibádzó hang

85



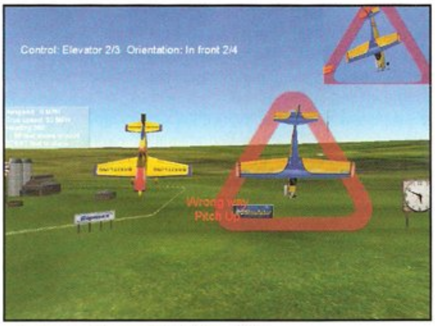
Ripmax RC SIMULATOR

Hangulatteremtés GigaHerzes tartományban

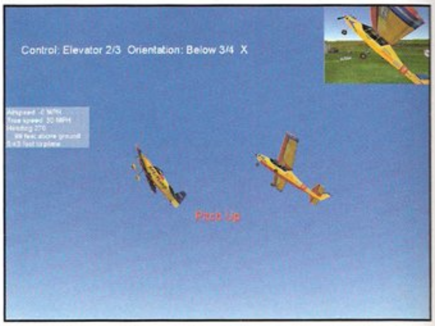
Még gyerek voltam, amikor egy honvédelmi napon az egykori MHSZ (Magyar Honvédelmi Szövetség) válogatottja tartott a nagyközönség előtt bemutatót. Voltak ott „rókavadászok", rádióamatőrök, és a csuda tudja még, hogy kik, de egy valami egészen biztos! Életre szóló nyomot hagytak bennem — a rádió távirányítású repülőgépmodellek nagymesterei. Ifjoncként akkora hatással voltak rám, hogy már másnap be akartam iratkozni közéjük — szegény apám alig tudott lebeszélni a koránkelésről, és talán csak az, az érve hatott, hogy „kisfiam vasárnap úgysem fogsz ott találni senkit". Aztán mégiscsak összejött a találkozó, és azonnal be is avattak a szakma szépségeibe: „elmész öcsi négy vagy öt (lehet, hogy keveset mondtam!) nyári szünetben dolgozni és összekeresed az induláshoz szükséges tőkét — aztán megveszed belőle a többcsatornás rádióadót, a kormányokat, a modellmotort, a „kiegészítő apróságokat" és a faanyagot, majd a többhónapos (de inkább többféléves) modellépítgetés után meg is próbálhatod a levegőbe emelni művedet". „De nézd csak ott azokat a roncsokat a sarokban! Azok mind az első felszállásnál törtek össze". Mondanom sem kell — lelkesedésem itt ütközött frontálisan egy betonfalnak! Kezdtem megérteni, hogy a bemutatón miért ölelte gazdája oly féltő gonddal magához azt a kis csodamasinát, és miért fakadt sírva az egyik amatőr, amikor az egyértelműen jobb gépét lekaszálta az égről (léggömb vadászat közben) egy főállású profi! Tudtam, hogy halasztanom kell a témát, de akkor nem gondoltam volna, hogy ilyen hosszú távon! Igaz azt sem, hogy a mai napig nem fogok lemondani róla, bár ma már előbb, mint nyugdíjasként el sem tudom képzelni ezt a hobbyt. (Kérdés, hogy akkor meg nem lesz-e már életveszélyes <agyvérzés, infarktus, harakiri> számomra egy géptörés)...

Tény, hogy akiket vonz a repülés, azokat nem hagyja hidegen ezeknek a zümmögő kis darazsaknak az égi tánca, és az is tény, hogy ezt a sportot azok is űzhetik, akik alkalmatlannak bizonyultak a reporvosin, vagy kevésbé viselnék jól a nagy terhelések közbeni szenvedést. Mert repülőgépet vezetni nemcsak „belülről" élvezetes! — mely állításomat alátámasztja az is, hogy eddig valamennyi repülőgép szimulátor tesztelése közben maradt, sőt szántam arra időt, hogy külsőnézetben is megtépjem a madarat, miközben gyönyörködöm a jól, vagy kevésbé jól végrehajtott műrepülő figurákban.

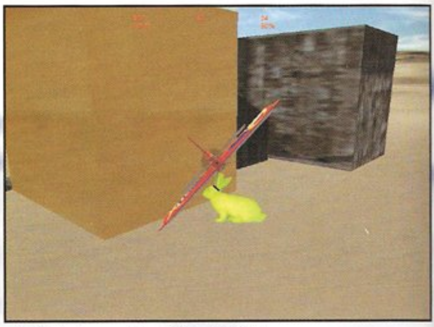
Nézd el nekem ezt a kis bevezetőt, melyből szándékom szerint megtudhattad — miért nagy öröm, amikor a Ripmax modellgyártó cég által szponzorált szimulátor a kezembe került!



▲ *Mester húzza má' fő! Gyön a Főd!*



▲ *Ezaz főnök! Eztet megúszta! Én pedig úszok benne!*



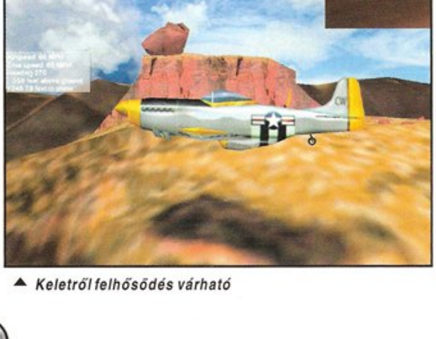
▲ *Falnak megyek a zöld nyulaktól!*

Első látásra a puritán egyszerűség jellemzi ezt a programot. Semmi kecmec — az elején azonnal a főmenübe jutsz, és ahogyan a bevezető történetemben vázoltam, akár a bevásárlással (Workshop) is kezdheted. Tíz féle repülőgép modell (ma már készen kapható kitek kímélnek meg a „több féléves építgetéstől") és tizenkét féle modellmotor közül választhatsz tetszésed szerint.

Említettem ugye a sarokban gyülekező „elsőbálos" roncshalmazt is! Ez a hobby nem tartozik az extrém sportok közé, ritkán hallani olyat, hogy gépének propellerével lekaszálta valaki a saját fejét (veszteséglistára került ujjakról azért említést tesznek a tibeti kolostorokban őrzött titkos tekercsek)! Ahhoz, hogy családi állapotod ne menjen át „elvált" státuszba, ill. ha nem akarod újabb és újabb KIT vásárlására költeni a konyhapénzt, akkor alapos kiképzésen kell átesned neked, a jövendő modellpilótának (Flight School). El kell sajátítanod az irányítás alapvető fogásait (Control Familiarization) különös tekintettel a feléd szembe repülő modelled „fordított" kormányzására! Ha ez már úgy ahogy nem okoz problémát, akkor sort keríthetsz az első kirepülésre (First Flights) is. Haladóként az (Advenced Flights) feladatait kóstolgathatod, amit sorrendben a precíziós feladat (Precision Flights) követ. Repülőgép-vezetői tudásod a földön történő guruló- (Taxiing), felszállási- (Take Offs) ill. megközelítési- és leszállási (Approaches and Landing) manőverekkel finomíthatod. Amennyiben ragyogóan teljesítesz minden feladatot a „repülő iskolában", merészkedhetsz vállalkozni arra, hogy a General Flying menü feladatait is beiktasd kiképzési tervedbe.

A tíz modellből álló flottádat „Aircraft"-nak, vagyis légierőnek nevezi a program. Ez, és hogy a repülőgépeiddel, mint a vadászgépekkel tüzelni, sőt festékbombát dobni is tudsz, valamint — hab a tortán(!) — a gép fedélzetén is helyet foglalhatsz (műszerekkel és belső nézetes „kilátással") talán első hallásra még komolytalanná is tehetik szemedben az RC Simulatort. Pedig ez a pár (csak futólag) megemlített apróság is (!) egyetlen cél érdekében lett (feltehetően) beépítve, ami nem





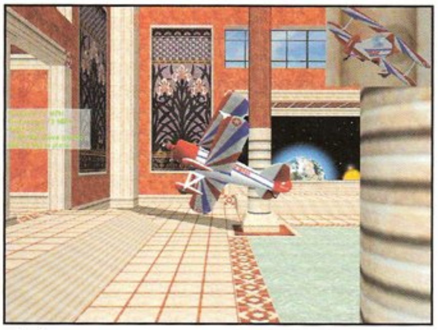
▲ *Keletről felhősödés várható*





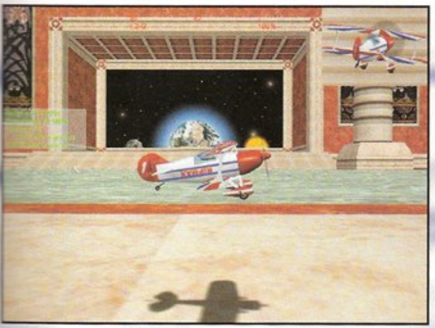


▲ Öt perce túlórában vagyok. Hová parkingolhatok?



▲ Á, ez nem csicsa! - amerikai ízlés!





▲ A főszeri nem az, aki a saját árnyékától...

más, mint a variációs lehetőségek (és ezáltal a szavatosság, időtállóság) feltornázása a maximumig. (Hmmm. Kell nekem ilyen nagy szavakat használnom, most magyarázhatom)...

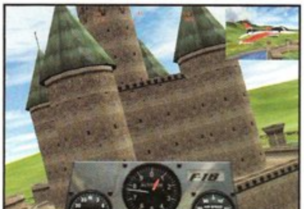
Szóval: van egyszer ugye a tíz gép. Mindegyik önálló egyéniség, különböző repülési tulajdonsággal. Aztán ott van a már említett 12 féle motor, a maguk eltérő teljesítményével, fordulatszámával stb. Még a „nagy" (azért az idézőjel, hogy ne sértsem az RC Sim.-et azzal, hogy őkegyelme kicsi, hiszen már most elárulhatom, hogy nagyon nem érdemelné) szimulátoroknál sem szokás nagyon figyelembe venni pl. a szárny alatti függesztmények okozta légellenállást, és az ebből származó repülési tulajdonságok megváltozását. Nos az RC Sim.-ban nem lehet nem észrevenni az olyan finomságokat, ahogy pl. a sebesség kopásával elkezd lustulni, majd megszűnni a kormányok hatékonysága! Fantasztikusan változatos a választható környezet „Field", ahol el fogjuk végezni a repülési feladatot. Tíz helyszín közül választhatsz: amik között egy fantasztikus, propellerek által az égre szegezett „Aerial Radar Dish" is fellelhető, amely propellerek közelében a modellünk (ahogy illik) fogja, és megadja magát a légörvények akaratának. De a teljesség igénye nélkül említést érdemel a „Grand Atrium" a maga különleges szépségével, vagy az „Enchanted Castle" a megközelíthetetlenül magas tornyaival.



▲ Nem így képzeltem a földkörüli utat!

Ki ne maradjon a variációs lehetőségeket szaporítók sorából az időjárás „Weather", mely menüpontban kapásból tizenkettő fő tényezőt számlálok, a tiszta égtől a nyelviskolában sem tanított extra turbulenciákig. Ha még ez sem lenne elég, akkor a képességeidhez finomíthatod a szél erejét, irányát, lökéseit minimum és maximum határokkal, ill. véletlenszerű beállításban. Minden egyes paraméter megváltoztatása jelentős változást okoz, amely után úgy érezheted, hogy „ez a játék már nem is az, a...".

És akkor még nem is beszéltünk a játék lényegéről, az „Activity" különböző feladatairól! A repülőgépszimulátorokban kötelező „Free Fly" laza fordításban „szabadprogram" már megszokott „kötöttség nélkül csinálhatsz, amit csak akarsz" részét nem kell külön bemutatnom. A „Balloon Bopping" léggömbvadászathoz sem kell különösebb képzelőerő. A „Glide Time" már egy sokkal érdekesebb, és legfőképp újszerű feladatot állít eléd. Adott idő alatt emelkedj a lehető legmagasabbra, majd a motor leállása után maradj a levegőben (siklasz, „vitorlázol" lefelé) ameddig csak tudsz!



Eszméletlen hangulata van! Amennyiben a földet érésed nem úgy sikerülne, ahogyan az a nagykönyvben megíratott, a modelled ripityára törik, de itt a törés hangjának élethűsége is élményszámba megy.

A Pitts Special S-1S kétfedelűt egyszer sikerült a levegőben darabokra hullatnom, (nem vagyok benne biztos, hogy mi történt pontosan) talán túlságosan felgyorsítottam, de mire észbe kaptam leváltak a szárnyai, majd kikerekedett szemem láttára egyenként szabadult meg a különböző „kiálló feleslegektől", futóktól, vezérsíkoktól. Ismét mellőzve a teljesség igényét további érdekesség a feladatok között a „Limbó" (bújj át egy kapu alatt), a „Target Drop" (találd el a festékbombáddal), és a „Touch and Go", ahol egy adott felületet kell megérintened a kerekeiddel, majd újra elemelni a gépedet.

Bánatosan látom, hogy szűkre szabott helyem elfogyott, ugyanakkor a játékban maradtak még bőségesen tartalékok, de ez akkor maradjon most már meglepetés!

Aki a törökös befejezést szereti, annak íme, hozom a feketelevest: egyetlen dolog volt ami nem tetszett a programban, és az az irányítás, amely nem engedte, hogy a kurzormozgatókkal vezethessem repülőgépemet.

Sz.JVC.

www.rcsimulator.com

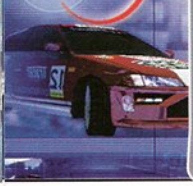
Ripmax / Inertia
PII 333 (P300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	8

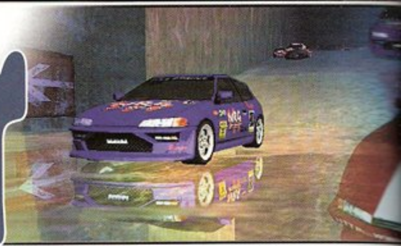
✓ - újszerű megközelítés
- kimeríthetetlen variációs lehetőségek

✗ - csak egérrel, vagy Joystickkal irányítható

85



E-Racer



Nincs rosszabb az átlagosságnál

Háát... nem igazán tudok dönteni! Arról, hogy most tulajdonképpen az E-racer milyen programnak is készült, majd nektek kell a végső véleményt megalkotni, bár úgy érzem ez nem lesz feltétlenül nehéz. Őszinte leszek veletek: nem tudom, hogy melyik oldala dominál a játéknak, a jó vagy a rossz. Mert van mindkettő.

Már átléptünk a XXI. századba, már lassan 20 éve játszadozhatunk ilyen vagy olyan játékokkal és már annyi mindent láttunk, hogy bizony ember legyen a talpán, aki újat tud mutatni.

Már annyi autóversenyzős játékot teszteltem, hogy lassan anélkül navigál a kezem a menüpontok között, hogy nézném a monitort vagy ismerném a játékot.

Persze ne értsetek félre, ezt nem azért írom, hogy fitogtassam a fene nagy autóversenyes tapasztalatomat, sokkal inkább azért, hogy megmagyarázzam miért ér minket, tesztelőket, viszonylag kevés meglepetés. Nem mintha nem szeretnénk a dolgot, de egy sima autóverseny már nem biztos, hogy elég. Mint az öreg maffiózónak a sexben, nekünk is kel egy kevés érdekesség, egy kis twist (nem a tánc...) ahhoz, hogy felkapjuk a fejünket egy játékra, és értékelni tudjuk.



▲ Ez London... a játék szerint egy szeméttelep

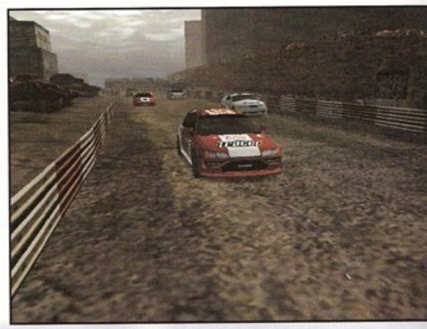


▲ Az egyik skin. A másik ugyanez, csak más színben...

Az E-racer esetében az a helyzet, hogy tulajdonképpen mindennel rendelkezik, ami egy jó kis autóversenyhez kell és csak apró hibák jelentkeznek a játékban, valahogy azonban nem sikerült egy csepp adrenalint sem felszínre hozni a vérkeringésemben. Valamit egyébként sejthettek a készítők is, mert a játékban az amúgy MULTIPLAYER pont alatt lévő dolgokból kitettek mindent a főmenübe. Ezt is véres zászlóként lobogtatva tették, hogy mindenkinek eljusson az üzenet: ne dobjátok ki, ha mást nem, legalább hálózatban vagy neten játszhatjátok!

És igazuk van, tényleg ha mást nem, legalább ezt meg kéne próbálni.

Talán akkor lesz ez a teszt a legtisztább, ha szépen lépésről-lépésre végigmegyünk mindenen. Az E-racer (legfurább tulajdonsága, hogy a nevét három féle módon írják már a játékon belül is, így ember legyen a talpán, aki kiismeri magát, egyébként...) egy autóverseny, melyben a jól megszokott „nyomd a gázt és nyerj"-jellegű versenyeket kell produkálnunk, lehetőleg minél nagyobb sebességgel.



▲ Itt még együtt van a csapat. Még...

A játék kialakítása nekem bejött. A képi világa szép (bár még csak a menüpontokról beszélek) és kellemes. Nekem spec. kedvenc színeim közé tartozik a kék, így a világoskékben úszó háttér hamar a kedvemre tett.

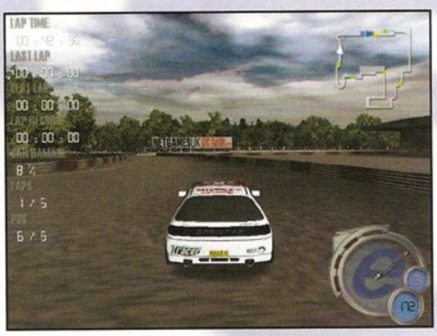
A menüpontok tartalmilag kicsit sablonosak, bár ezzel tudom, hogy sokan vitatkoznátok. Számomra az a legidegesítőbb, amikor az Options pont alatt található mondjuk 3 átállítható paraméter, mint zene, hangerő és mondjuk a kommentátor hangereje. Na, itt ennél azért jobb a helyzet, de mindenképp vérszegény.

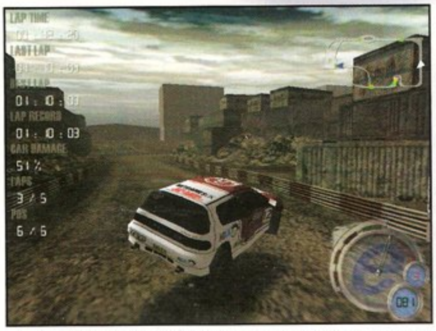
A grafikai opcióknál érdemes a gyengébb géppel rendelkezőknek kikapcsolni az árnyékokat és a füstöt, mert úgy belassul a játék, hogy egy-egy frame között elmehettek akár kávészünetre is. Ez a cimborám gépénél történt meg úgy, hogy minden textúrát és képi kütyüt a lehető legbutábbra, legrondábbra, legkisebbre állítottunk. Szóval a lényeg, hogy a játék kicsit nagy gépigényű, vagy az is lehet, hogy a mi gépünk volt kicsit másnapos (végülis... ha jól emlékszem vasárnap néztük).

A játékban van Arcade-mód, amiről nem vagyok hajlandó írni, mindenki ismeri, remélem. Fordítsuk inkább a figyelmünket a Bajnokságra.

Itt az első háromban ajánlott végezni, és minél több pénzt gyűjteni, mivel a játékban kreditért vesszük a kocsikat, ahogy lépkedünk felfelé a ranglétrán. Érdekes, hogy alkatrészekre nem költhetjük a lét, csakis kizárólag autókra, melyek viszont sokkal drágábbak annál, hogy pár nyertes verseny alatt összekeressük őket.

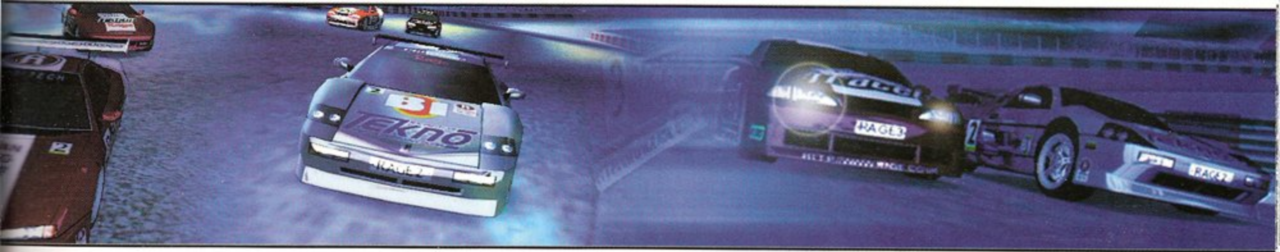
Ami megmosolyogtatott, az a kocsi „testreszabásánál" az a grafikusok „széleskörű" intelligenciája, az autó mintázatát illetően. Háát... alapból a kocsik agyon vannak tömködve szponzorokkal és matricákkal, ám ha ez nektek nem tetszik, akkor átfest-

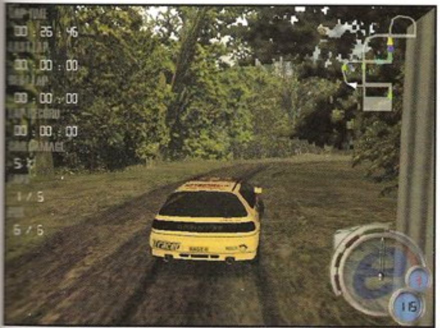




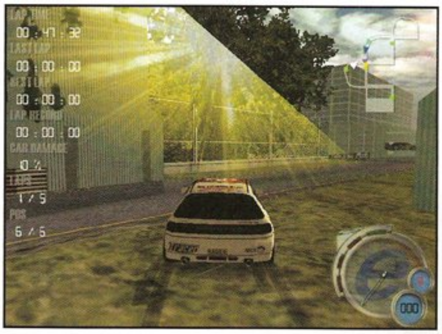
▲ Szerintetek sikerült megfognom a kocsit földetérés után?!



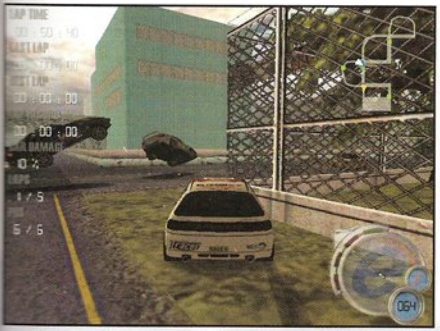




▲ *Ez az erdő szép*



▲ *A lens flare is rendben van, még akkor is, ha itt kicsit egyoldalú*



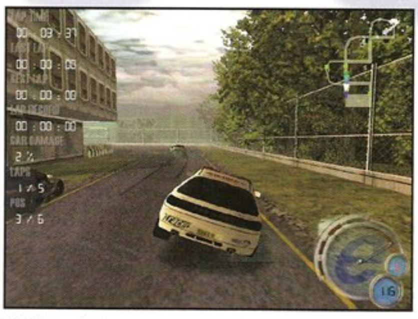
▲ *Nem csak az én kocsim instabil, látjátok?*

hetitek a kocsit (asszem' ráadásul ingyé') és máris új szponzorok még rondább matricái lesznek a kocsit egészen más elrendezésben, mint ami előtte volt. Hát kérem! Ennek mi értelme?!

Nincsenek a játékban technikai beállítások sem. Nem tudjátok belőni a különböző kerekeket, motorokat, fékeket vagy netán sebességváltókat.

Most, hogy szóba került mintha nem is találkoztam volna a játékban sebességváltóval, persze lehet, hogy tévedek, de nem kérdezte meg a gép tőlem sehol, hogy Manual vagy esetleg Automatic? Ez legyen, mondjuk a legnagyobb baj, mert aki billentyűzettel nyomja a dolgot, annak úgysem kell nagyon sebességváltó, mert csak bonyolít és lassít.

Térjünk lassan rá magára a versenyre! A játék legpozitívabb része. Egyszerűen arról van szó, hogy legalább itt kreatívkodtak a srácok. A kezdetekben elérhető 3 pálya is ott van a szeren, de leginkább a többi lassan megnyitható aszfaltcsík (már ahol aszfalt van). Az én kedvencem a „kisgyerek játékszobája", ahol a régi matchbox, műanyag pályákon kell végigtekeregnünk. A grafika itt nagyon szép





és ötletes, mint ahogy a pályák vonalvezetése is hibátlan. Végre viszonylag több irányba is lehet menni a kocsival, több alternatíva van, rámpák, korlátok, ugratók, fékezők, minden, ami egy jó versenyben hátráltathatja az ellenfeleket.

És akkor azonnal át is ugorhatunk a negatív oldalra, ami a kocsik úttartása. Az a szó, hogy kaotikus nem feltétlenül fedi tökéletesen a valóságot! Egyes versenyek alatt úgy éreztem magam, mintha korcsolyákon kísérelném meg a vezetést 250 km/h sebességgel. Sajnos annyira pattogunk a kocsival egy ütközésnél, hogy szinte lehetetlen egy kisebb koccanás után is „megfogni" a járművet. Arról, hogy majd egy nagyobb karambol után könnyedén visszarántjátok a kocsi orrát a helyére vagy, hogy egy laza kézifékes megoldással versenyben maradhattok.

Azon gondolkodtam játék közben, hogy a készítők a drift-es stílust preferálták volna, amikor nekiálltak összerakni a programot? De a drift ennyire nem csúszik, könyörgöm!

Az ellenfelek amolyan „nem nézek hátra, de megyek bután előre"-féle figurák, ami ugye azt garantálja, hogy nehéz dolgunk lesz előzésekkor. Persze hálózatban ez a probléma nem jelentkezik majd, mivel nemes egyszerűséggel ki lehet kapcsolni az ellenfeleket.

Mégis azok kedvérét, akik otthon készülnek játszani a progival, mindenképp adnék egy tanácsot: ha azt látjátok, hogy összetorlódtak a járgányok, vagy esetleg egy tömeges baleset történt: inkább álljatok meg, és nagyívben kerüljétek ki a helyszínt, mivel ezek az istenverte ellenfelek ilyenkor össze-vissza nyomkodják a gázt, mindennek nekimennek, függetlenül attól, hogy egy kocsiról, vagy akár egy ártatlan lámpaoszlopról van szó. Őket leszámítva egyébként nem találtam semmi olyan komponenst, ami nagyon eltérne a megszokott autóverseny-klisétől.

Szerintem ti is érzitek, hogy igazából nem emelkedik ki a játék semmivel sem az átlagból. T

öbbször is végigjátszottam a versenyeket, végignéztem a menüpontokat, de egyszerűen elmaradt az a kis extra, amitől egy program kilóg a többi közül. És most ne értsetek félre, nem a játék minőségét vagy színvonalát kérdőjelezem meg, mert az teljesen rendben van, még azt is mondhatnám: jó. De rengeteg ilyen van ezen kívül, és nem sokat érünk 30 jó, de átlagos autóversennyel. Inkább legyen 5 baromi jó, és 5 baromi rossz.

Az E-racert mindenkinek ajánlom, mert jól játszható, szép és látványos. De ennél nem több és bizony ahhoz, hogy egy program maradandó nyomot hagyjon bennünk, ennél kicsit több kell, ugye?

-Adam[1]-

www.rage.com

Rage Software / Rage Software
PIII 450 (P466), 128 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - jó grafika
- könnyű irányítás
- multiplayer

✗ - sok ilyen van
- semmi eredetiség

80



European Super League

Pattog az a franya labda? Szúrd ki!

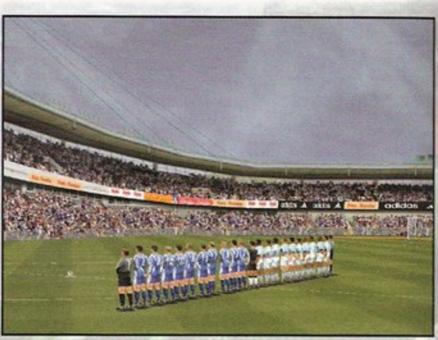
A European Super League első ránézésre egy jó játék. Ha azt vesszük figyelembe, hogy milyen komponensekkel bír a program, mindenképp kifogástalan tartalommal rendelkezik. Sajnos, azonban a készítők elkövettek egy hatalmas hibát: teljesen megváltoztatták a program kezelését. És most nem a beállítható gombkiosztásról beszélek! Egy tradicionálisan megírt focijátékban, (mit focijátékban, bármilyen programban) kialakul egy alap gombkiosztás, amit már évek óta használ a játékos és egyáltalán a programozó társadalom. Mindenki tudja, hogy miről beszélek, de azért hoznék egy pár példát: ha mondjuk a játék közben megszomjazunk, akkor mit nyomunk meg? Igen, az Escape-et. Ha mondjuk léptetni szeretnénk az animációkat, szintén ezt a gombot vagy a Space-t használjuk majd.

Szóval, ezt nem kell senkinek ecsetelnem, mindannyian már reflexből navigálunk a menüpontok, az animációk és egyáltalán a programok között. Ahhoz, hogy ezt a rendszert valaki felrúgja, vajon milyen elképzelések kellenek? Mert itt bizony arról van szó, hogy a fejlesztőcsapat egy olyan gombkiosztást kreált a játékhoz, amit azok tudnak könnyen elsajátítani, akik most kezdik megtanulni a PC-használatot és nincsenek képben még felhasználói kérdésekben.



Na, hagyjuk ezt az álszakértő dumát! A játék gombkiosztása egyenesen rossz! Idióták lehettek, akik megalkották és semmi másra nem jó, csak arra, hogy már a menüpontok alatt agyvérzés közeli állapotba kerüljetek, miután cirka 4 percig tart megtalálni a gombot, amivel az ENTER helyett nyomatékosítani lehet a választásunkat.

Persze, most ez ügyben segítenék nektek: az S,D,A gombokkal lehet belelépni a menüpontokba, persze minden menüpontba másik gombbal. Nem is érezni mennyire kaotikus az egész egy ilyen íráson keresztül, de ajánlom, hogy ha másért nem, ezért nézzétek meg a programot. Szóval, a menünavigálás nehézkes és macerás, de ha már a legelején nekiálltam szidni a programot, mindenképp szeretnék még időben némi ellensúlyozás is írni. Ez pedig a mérkőzés közben látható grafika. Szép. Még azt is meg merem reszkírozni, hogy Fifa-versenyképes. Ha nem lenne ennyire /mondjuk úgy/ forradalmian új a gombkiosztás, maga a mérkőzés teljesen profi és kifogásolhatatlan lenne.



▲ 2. Romantikus himnuszidő, látványosan

Most, hogy a két legfontosabb adatról már szóltam, nézzük kicsit a tartalmi részét a játéknak. A programban Európa legjobb klubcsapataival focizhatunk. Természetesen játszhatunk bajnokságban, barátságos mérkőzésben és az összes létező torna rendszerben, ami csak megtalálható a foci szabálykönyvében. Grafikai szempontból a menürendszer eléggé alapra sikerült, kicsit nehezen érthető, de ha ezt nem veszitek figyelembe, akkor teljesen rendben van minden. Egyszínű hátterek és eléggé alapszerű betűtípusok dominálnak mindenhol, ami semmiképp sem ronda, de mindenképp egyszerű. Itt tényleg az ízlésetek dönt majd el mindent. A gép töltögetési ideje sem túl hosszú, sőt ez alatt a jobb pillanatokban még azt a barátságos tettet is elköveti, hogy kiírja nekünk a megfelelő gombkiosztást, hátha ezzel is elősegíti a jobb játékmenetet. Nem fogja, de ha másra nem, arra mindenképp jó, hogy legalább elképzelésünk legyen: mit is kéne tulajdonképpen nyomkodni.





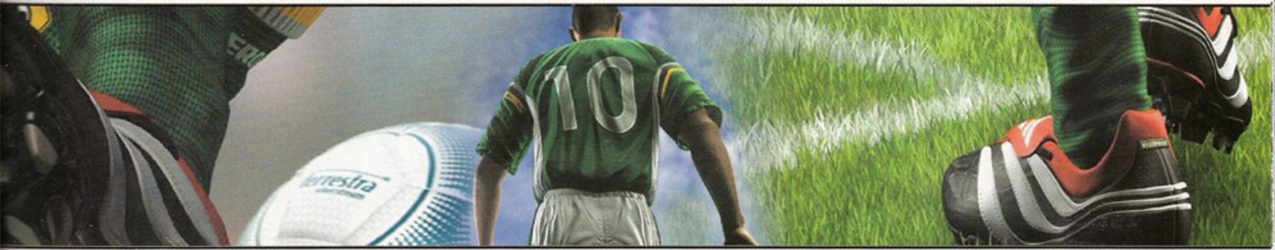
Sajnos az átvezető animációkat még nem sikerült léptetnem, így egyelőre arra vagyok kárhoztatva, hogy mindegyik játékost végignézzem a meccsek előtt, megcsodáljam, ahogy kifutnak a pályára, majd rövid bemelegítés után szétszóródnak. Ennek valószínűleg van egy léptető gomb, de sem az Escape, sem a Space, sem a három fent megadott gomb nem használható! A mérkőzés közben a grafika hibátlanságát átlépve tartalmilag bőven találni olyan dolgokat, amik bizony visszavesznek a játszhatóságból rendesen. Sőt, nem is a játszhatóságból vesznek vissza, inkább azt mondanám, hogy megnehezítik a labdajátékoknál oly fontos dinamikus mozgást.

Kezdjük a támadósornál. A csatárok tulajdonképpen jól mozognak, nincs velük semmi baj, sőt még azt is megreszkíroznám, hogy olykor-olykor előregondolkozva megelőzik a labdát és eléfutnak a támadásnak, ami jó és programoknál szokatlan. A középpályásoknál kezdődnek a prob-



▲ Mit fog a bíró a kezében?!

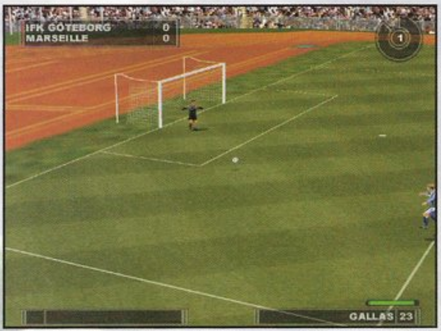




émák. Ami a legfontosabb: a játékosok mögé passzolnak. Persze ez tulajdonképpen a program hibája, mégis a középpályánál jön ki a leginkább. Egy viszonylag jó támadást megszámlálhatatlan alkalommal csak és kizárólag az utolsó passz rontott el, amit sikeresen a csatár bal támaszkodó lába mögé adtam, jó két méterrel. Na, ez hiba.

A védőknél jellemző a totojázás, és így a sok és értelmetlen gól. Nem jöttem még rá arra sem, hogy miként lehetne kezelni a játékos választást manuálisan. Nem a gép határozza meg a legközelebb álló játékost, így nem tudunk automatikusan felszabadítani egy támadás végén. Azt viszont, hogy most tulajdonképpen kit is irányítunk, nagyon nehéz beállítani. Így, mire sikerül valakivel odaérnünk a támadó lábához, már rég a középkezdéshez sorakoznak a többiek.

A passzolások is nehézkesek, bár ha sikerülnek az esetek magas százalékában a bíró nem fújja be a faultot, még akkor sem, ha az adott ellenfél akkorát esett, hogy kitört három foga. A bíró áldásos tevékenysége egyébként figyelemreméltóan jó. Nem szőrösszívű, még akkor sem, ha „simulation" módban játszunk. Arcade módban a program egyenesen nevetséges.



Na, menjünk tovább a pályán és nézzük a kapust. Nem rossz, de leszögezem, hogy nem volt olyan játék még a kezeim alatt, ahol akkora potyagólokat kaptam volna, mint itt. Volt olyan, hogy a kapus egy közepes erősséggel guruló labdát fél térden állva kötényként „bekapott".

A szögletek leszedése sem a legbiztosabb pont a hálóőr tulajdonságit tekintve, de azt legalább 65%-os biztonsággal csinálja, szemben az erős lövések hárítását. Ott 10-ből 7 be is megy, persze csak nekünk! Merthogy az ellenfél portása mindent megfog, lehúz, eloklöz, kifejel stb.

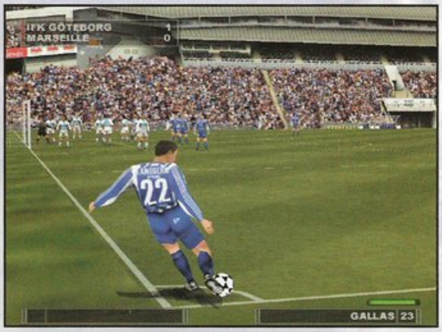


Ettől függetlenül ne higgyétek azt, hogy teljesen lehetetlen ez jó mérkőzést játszani, csak meg kell barátkozni a gondolattal, hogy kicsit bizony ellenünk dolgozik a processzor a gépben, és a többi játékkal ellentétben ezt itt feketén-fehéren a tudtunkra is adja a program!

Még egy nagyon fontos tényre szeretném felhívni a figyelmeteket! Az ellenfél játékosait ne becsüljétek le, mert mindenhol keresztbetesznek, illetve keresztbelépnek. Ne nagyon számítsatok arra, hogy mondjuk egy félpályás passzt minden probléma nélkül át tudtok emelni a védők felett, mert leszedik szigorúan a labdákat, de már egy jó 4 méteres továbbítás is reménytelen ha a közelben áll egy védő, ráadásul a fent említett „hátamögé-passzolás" is csak megnehezíti a helyzetet.



▲ ... mert aki a széllel szemben pisil...



▲ Jól látom? A V.I.P.-szektorban két sor üres?!?



Összerakva a kis képet, amit a játék kétnapos használata után kaptam, egy jó de kicsit hanyag program ez az Euopean Super League. A grafikai látvány már ott van, ahol kell, de sajnos ilyen esztelenségekkel, mint gombkiosztás, nehézkes szerelés és egyéb hasonló dologgal szóval ezekkel elrontják a programot. Mindezek ellenére azt ajánlanám, hogy ezt a leírást, mint támpontot nézzétek és mindenki tegyen egy próbát a programmal, hátha nektek jobb kezetek van az enyémnél és ti megtaláljátok azt a ritmikát, amivel lehet használható támadásokat és lövéseket (cselekről már nem is beszélve) kivitelezni. Addig és adok erre a játékra egy jó 71-es értékelést, aztán majd ti eldöntitek, hogy kinek ez mennyit ér, jó?



-Adam[1]-

www.vie.co.uk

Virgin Interactive / Virgin Interactive
PII 460 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - szép grafika
- könnyen átlátható menürendszer

✗ - irányíthatatlan
- a játékosok buták

71



Stunt GP

Távirányítós cirkusz

Kiskoromban mindig is szerettem volna egy drótnélküli távirányítós autócsodát, de valahogy állandóan közbejött valami. Kezdetben a sok matchbox üt egy rádiós autót alapon a kézi lökhajtásos modelleket részesítettem előnyben, később jöttek a transformers-ek és a G.I.Joe-k, aztán pedig a számítógépes és konzolos játékok vitték el a pálmát.

Mikor már nagyobb gyerek voltam arra is rájöttem (többek között), hogy egy professzionálisabb rádiós autó már elég szép összegbe kerül, úgyhogy érdeklődésemet pár kiállítás jellegű utcai autósverseny megtekintésével csillapítottam, egészen mostanáig, ugyanis a Stunt GP éppen a miniatürizált kisautók versenyét vette alapul.

A játékot megjelentető Team 17 gárdája 1995-ben a Worms-el tört be a számítógépes játékok piacára és a kukacháború ötlet zsenialitása mindenkinek az agyába véste a csapat nevét.

Azóta jó pár év eltelt és a horgász csalik most újra felvették a katonai szolgálatot, de az is lehet, hogy a Stunt GP fog nagyobbat robbantani a két játék közül a játékosok körében, ugyanis erre minden esélye megvan.

Ne szaladjunk ennyire előre

A legutóbbi ilyen jellegű versenyautós próbálkozás a Re-Volt volt, ami kellemes perceket szerzett nekem, de néha iszonyatosan idegesítő volt. A Team 17-től nem nagyon emlékszem autós játék kiadására, csak a Rally Fever-re, de az is még vagy 96-ban lehetett. Ezek után lássuk mit is sikerült összehozniuk. A játék alapkoncepciója egyértelműen a szórakoztatás, ez egy arcade jellegű fun-game, nem egy szimulátor. A megjelenítés, a kezelés és a menük mind egyszerűséget sugallnak, ami ez esetben tökéletesen passzol a hangulathoz, ami nagyon jó.

A grafika rajzolt formában lett kialakítva, szerintem megfelelő igényességgel, de mindenki láthatja a képeken is. Gyönyörűek a színek és a terep is kellően változatos ahhoz, hogy esztétikailag se unatkozzunk a kocsik irányítása közben. A háttér elemek ötletesek, normál méretű autók, oszlopok, táblák, napernyők, játékok, kerékgumik, forgó táblák és szélfújta zászlók tarkítják a horizontot, mindenhol a pályához éppen passzolók persze. Az effektek is emelik a színvonalat, féknyomot húznak a gumik, égnek az izzók, a féklámpák is felvillannak és füstölnek a gumik. A fényviszonyok is jól érzékelhetőek, vannak sötétebb alagsori részek, megvilágított fedett pályák, vagy fénypompásak a nyílt terepen, de a bevilágító vagy felvillanó sugarak is szép látványt nyújtanak.



▲ Könnyebb átugrani mint megkerülni

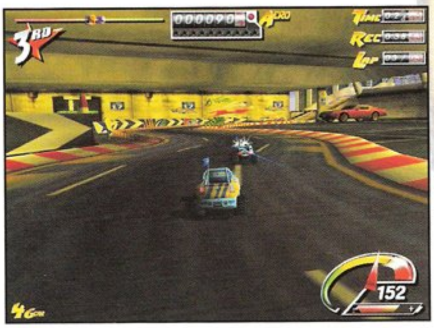


Még szintén a megjelenítéshez tartozik a négykerekűek száguldásának a szemléltetése. Érezhető a kocsik sebessége és úttartása, ki is csúszhatnak vagy elvesztve a stabilitásukat fel is borulhatnak. Emellett a rugózásukra is odafigyelhetünk egy-egy ugratás után, látszik, hogy külön mozog a karosszéria a kerekektől, de az néz ki a legjobban, amikor elkezdenek kicsúszni a kanyarokban, kifarolnak, és féknyomokat rajzolnak az aszfaltra, miközben füstölnek a gumik. A képernyőről az aktuális helyezésünk és köridőnk mellett a sebességünk és a többiekhez való előnyünk vagy hátrányunk olvasható le, de a legfontosabb dolog a jobb alsó sarokban található: ez az akkumulátor feszültség mérője. Csík formájában szemlélteti az aktuális energiaállapotot és erre érdemes odafigyelni, mert ha idő előtt elfogy, önként kell befejeznünk a versenyt. Az utazó sebesség mellett lehet még turbózni is, de talán mondanom sem kell, hogy ez többletfogyasztással jár. Aggodalomra viszont semmi ok, mert minden pályán van egy feltöltő alagút, amelyen áthaladva ismét maximum energiával lehet nyomni. Ezek a rehabilitációs lehetőségek általában a rajtvonal előtt vannak - akár minden körben áthaladhatunk rajtuk - hátrányuk, hogy nem közvetlenül a pályához tartoznak és lassan gurulhatunk keresztül bennük. Szóval nem kapjuk ingyen a feltöltést, mert értékes másodperceinkbe kerülnek, de szerencsére a többi kocsi is gyakran látogatja ezeket a félreeső helyeket, úgyhogy fair a program ebben a tekintetben.

A bal felső sarokban szintén vonai formájában jelenik meg, hogy mennyit teljesítettünk a pályából és a többi kocsihoz való elhelyezkedésünk is itt látható.

A képernyő tetején egy számláló található, amely a látványosabbra sikerült ugrásainkért számol fel pontokat, és ezeket a végelszámolásnál hozzáadja a helyezésünkért kapott összeghez.

A kezelés az iránybillentyűk mellett a turbógombra van leegyszerűsítve. A turbó a sebességünkön lök egy hatalmasat, használhatjuk akár folyamatosan is, de a kanyarok nagy részét így nem tudjuk bevenni, szóval csak ésszel használva a leghatékonyabb. Indulásnál akkor lehet a legjobban kilőni, ha egy másodperccel a visszaszámlálás előtt ráülünk a gyorsítógombra.





▲ Hát valahogy így kell ezt csinálni





Habár nem szimulátorról van szó, farolásokkal itt is lehet operálni a kanyarbevételeknél, a test-test elleni harcban pedig ne legyünk restek felnyomni a többieket a pálya szélére, de az is jó módszer, ha ugratás közben billentjük ki őket az egyensúlyukból és így vagy fejre állnak vagy elhagyják a terepet. Ha esetleg mi is lehajtanánk vagy kirepülnénk a kijelölt útról, a gép automatikusan visszahelyez a ringre — természetesen ez időveszteség.

A kameranézetekből négy féle van, mindegyik a kocsi hátuljától távolodik, az automata válogat. Nincsen a mi szemszögünkből, mármint a távirányítótól, pedig ez jó poén lehetett volna.

Járgányok, pályák, játékmódok

Ha egyedül vágunk neki a küzdelmeknek, választhatunk az arcade, egy sima körverseny, időmérő kör, stunt mód és a bajnokság közül.

Az arcade esetén a pályákat szétszórt pontok jelölik egy térképen, és a versenyek után mi dönthetjük el, hogy a hozzánk legközelebb lévők közül melyiken szeretnénk versenyezni, így mi választhatjuk meg a megszerzésük sorrendjét.

A sima körverseny esetében kiválaszthatjuk a pályát, a járgányt, az ellenfeleink számát és a nehézségi fokot.

Összesen húsz féle autó van a játékban, amiből nyolc választható alapból, gyorsaságuk szerint kategóriákba osztották őket, és három szempontból vannak kiértékelve.

A különbségek „vezetés" közben is észlelhetőek, vannak lassabbak és erősebbek, míg a gyorsabbak könnyebben borulnak, és a kisebb súlyuk miatt hamarabb megpördülnek. Pl. ha meglökik őket. A pályáknál kezdetben tizenhárom áll rendelkezésre és huszonnégyet lehet összesen megszerezni, ezek négyféle helyszínen vannak felállítva.



Az időmérőn a legjobb köridőink ellen versenyezhetünk szellemautók formájában, gyakorlásnak érdemes ezzel kezdeni.

A Stunt elnevezésű bajnokság egyfajta ugratási versenyt jelöl, a magasságot és a pörgéseket pontokkal honorálja a gép, de ennek nem láttam különösebb értelmét.

A hagyományos bajnokság megkezdésekor egy adott összeg áll a rendelkezésünkre, amiből miután vettünk egy távirányítós masinát sorban kell haladunk a pályákon, és a helyezéseink szerint halmozzuk fel a vagyonunkat. Ennek nagy része forgótőke lesz, amiből fejleszthetjük majd a gépünket. Újakat is vehetünk, de a fejlesztéssel valószínűleg jobban járunk a következő tíz kategóriában: felfüggesztés, irányítás, akkumulátor, motor, fék, karosszéria, turbórendszer, gumik, kerékmeghajtók és az erőátviteli rendszer tekintetében.

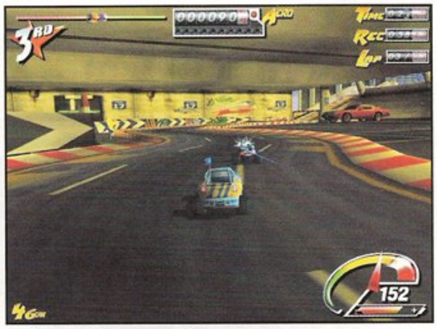
Mindegyik kategóriában öt féle szintre lehet fejleszteni a kicsi kocsit.



A rendelkezésre álló kocsi-, pálya- és tuning lehetőségekből adódóan sokáig el lehet szórakozni, amíg az összes variációban kivesézzük a játékot.

Az elévülési idő hosszúságában a többjátékos módnak is nagy szerepe van. Egy számítógépen osztott képernyőn lehet csatázni a haverokkal, akár négyen is. Erre a normál pályaválasztás mellet egy tournament mód is a rendelkezésünkre áll.

A programozók valóban kitettek magukért azért, hogy már-már megunhatatlanná varázsolják ezt a programot.



▲ *In the Ghetto, hey ho!*



Az ítélet

Azt hiszem a fenti sorokból már kitűnt, hogy egyértelműen pozitív a kialakult véleményem.

Ez nem véletlen, hiszen nem a poligonok vagy a digitalizált elemek számát helyezték előtérbe a készítők, hanem a puszta szórakozást és ezzel valami nosztalgiaérzést kölcsönöztek a programnak. Van egy kis Mario Cart beütése az egész hangulatnak, talán nekem ezért jött be ennyire.

Komolyabb negatívumként talán csak a pályatervező hiányát lehetne felhozni, és még ha nagyon szőrszál hasogató lennék azt mondanám, hogy jók lettek volna fegyverek is a kocsikra.

A játékmódokkal, a tuningolási lehetőségekkel és a többjátékos üzemmóddal hosszú játékidőt biztosít mindenkinek a StuntGP és a megjelenítés mellet az elfogadható gépigény is kellemes köntöst ad egy jó kis szórakozáshoz.

Ago



▲ *Üvegtisztítást vállalunk!*

www.stuntgp.team17.com

Eon Digital Interactive / Team17
PII 350 (PII 233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - osztott képernyős játék
✗ - nincs pályatervező

88

EVIL ISLANDS

CURSE OF THE LOST SOUL

JÁTÉK

Ha tetszett a játék, és szeretnél Evil Islands relikviákat nyerni, válaszolj az alábbi kérdésre:

melyik két részes játékkal vált ismerté a Nival Interactive?

A megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el szerkesztőségünk címére június 1-ig.

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

- Submarine Commander (PS)
- Lego Island 2 (PS)
- Panzer Front (PS)
- Star Wars Starfighter (PS2)
- Wild Wild Racing (PS2)
- Smugglers Run (PS2)
- Kiss Circus (DC)
- Illbleed (DC)
- GTA 2 (DC)
- Taxi 2 (DC)
- Banjo Tooie (N64)

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:...

Cím:...

E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132


NEM MENEKÜLHETSZ!
EVM
MORTAL KOMBAT 4 TOMB RAIDER RESIDENT EVIL 2 GRAND THEFT AUTO COLIN MCRAE RALLY
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 HIDDEN & DANGEROUS FLIGHT UNLIMITED 2 BROKEN SWORD F/A 18 KOREA
AIRPORT INC. FLY! GTA 2 FORD RACING MIGHT & MAGIC VI RAILROAD TYCOON 2 SEGA RALLY 2 SPEC OPS 2
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP VIRTUA COP 2 DEATHTRAP DUNGEON
576
TESCO
MEDIA MARKT
Libri
Office DEPOT
kínáltunk folyamatosan bővül
www.evm.hu

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

102 DALMATIANS ACTION GAME	11,999	GRIM FANDANGO	5,999
AGE OF EMPIRES 2	11,999	GUNMAN CHRONICLES	11,999
AIKEN'S ARTIFACT	10,999	HALF-LIFE GENERATION	HÍVJ!
AIRFIX DOGFIGHTER	11,999	HEAVY METAL F.A.K.K.²	9,999
ALADDIN NASIRAS REVENGE	HÍVJ!	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
AMERICA	11,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	HÍVJ!
AMERICAN BULL RIDING	1,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	HÍVJ!
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BALDUR'S GATE	5,999	K.O. BOXING	1,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,999	LITTLE MERMAID 2	11,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MARTIAN GOTHIC	1,999
BLACK & WHITE	HÍVJ!	MIDTOWN MADNESS 2	17,999
BLAIR WITCH EPISODE 1	11,999	NBA LIVE 2001	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	ONI	11,999



BLUEWATER HUNTER	9,999	OUTLAWS	5,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	HÍVJ!	PIZZA CONNECTION 2	11,999
CHICKEN RUN	11,999	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	QUAKE III TEAM ARENA	9,999
CODENAME EAGLE	2,999	REDNECK DEER HUNTING	999
COMMANDOS AMMO PACK	9,999	RESIDENT EVIL 3	11,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999	ROLLER COASTER TYCOON	10,999
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	6,999	ROLLER COASTER LOOPY LANDSCAPES PACK	HÍVJ!
COSSACKS: EUROPEAN WARS	HÍVJ!	SACRIFICE	11,999
COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION	9,999	SCOOBY DOO MYSTERY ADVENTURE	11,999
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	4,999	SCREAMER 4x4	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND	5,999	SEGA SONIC ACTION PACK	9,999
DELTA FORCE: LAND WARRIOR	11,999	SETTLERS 4	HÍVJ!
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	HÍVJ!	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DIABLO 2 EXLUSIVE GIFT JET	17,999	STARSHIP TROOPERS	11,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DONALD'S QUACK ATTACK	11,999	THE GRINCH	11,999
EQUESTRIAD 2001	9,999	THEME PARK INC.	11,999
EVERQUEST DELUXE EDITION	11,999	THE MUMMY	11,999
EVIL ISLANDS: COURSE OF THE LOST SOUL	11,999	THIEF 2	3,999
EXTREME BIKER	2,999	TIGGER'S HONEY HUNT	11,999
EXTREME WATER SPORTS	1,999	TIMELINE	11,999
FALLOUT 1 & 2	5,999	TOMB RAIDER 2 GOLDEN MASK	6,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 3	6,999
GANGSTERS	4,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
GIANTS	11,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

REPORTING IN.
AZ ELITE FORCE FIGURÁK VÉGRE KÉZZEL FOGHATÓ KÖZELSÉGBE KERÜLTEK.
ROGER THAT.

A világ - talán nem véletlenül - legkedveltebb 1/6-os (12 inch-es) figurasorozata, az ELITE FORCE végre megérkezett az 576 Shopokba! Az Elire Force figurák jellemzője az elképesztő részletességű kidolgozottság és a tökéletes minőség. Fém fegyverek és sisakok, műanyag felszerelési tárgyak, az eredetivel teljesen megegyező ruházat - minden 1/6-os méretben lekicsinyítve. Az Elite Force sorozat a legmagasabb minőségi elvárásoknak is megfelel, jelenleg Amerikában és Nyugat-Európában ez a gyűjtők kedvence!

Az Elite Force katonák a jelenleg legtökéletesebben mozgatható figurák a piacon. Szinte minden olyan testhelyzet beállítható velük, melyeket egy ember is fel tud venni. Ezek az első olyan figurák, melyeknek az arckifejezését is meg tudod változtatni a „Custom Expression" rendszer alkalmazásával. A mellékelt változatos felszerelési tárgyak segítségével elképesztő élethűség érhető el.



Az Elite Force figurák méretarányai megegyeznek a más cégek által gyártott 1/6-os figurákéval, így a ruházat, a fegyverek és a felszerelések tetszés szerint variálhatók és cserélhetők!

Az ELITE FORCE sorozat sztárjai a British SAS és GSG-9 Polizei figurák, melyek a nagy népszerűségnek örvendő COUNTER-STRIKE című játékban is szerepelnek. További figuráink:

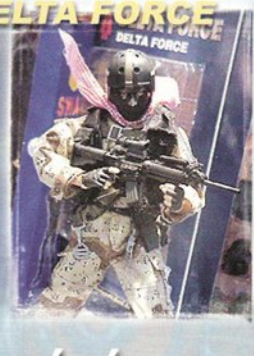


MARINE FORCE RECON



U.S. NAVY SEAL

DELTA FORCE





S.W.A.T. TEAM

MINDEN UGYANOLYAN, MINT A VALÓSÁGBAN - CSAK KICSIBEN!



Black & White

Az Istenek a fejünkre esnek

Kezdhetnénk elmélkedésünket némi filozófiai eszmefuttatással arra nézve, miben is áll pontosan a jóság, avagy a gonoszság természete. S noha már számos kitűnő elme publikált vaskos könyveket ezen tárgykörben, egy fensőbb hatalom létezésének belátása révén eljuthatunk azon felismerésig, hogy a világ — s ez a fensőbb hatalom — eredendően jó.

A gondok ott kezdődnek, mikor a fizikai létezésünket is lehetővé tevő anyagi síkra vetődünk, hogy — optimális esetben csupán kezdetben — olyan javakat s élvezeteket legyünk hajlamosak kergetni, melyek természetük révén valójában csak illuzórikus, időleges örömökhöz juttatnak minket.

Ám, mivel a ma embere — szomorú, de — hajlandóságot mutat önmagát fizikai valójával azonosítani, s hagyja, hogy a matéria kitakarja szeme elől a léééényeget, törvényszerűen az anyagban keresi örömeit, javait, s innen már egyenes út vezet a gonoszságként deklarálható attitűdhöz is — míg az anyagi javakban s élvezetekben való dúskálás jelenti az alany számára a legjelentősebb ösztönző erőt, sorra megtapasztalja, átéli, sőt akár egyenesen élvezetesnek is találja a gonoszságból, helyesebben: emberi gyarlóságból származtatható képzeteket és fogalmakat, melyek bizonyos személyek/körülmények ellen való gyakorlása révén előre menetelét, s így nagyobb mértékben akkumulálható javait is sejti: féltékenység, irigység, gyűlölet — merőben negatív emóciók, melyek valójában sokkal inkább terhelik ezek hordozóit, mint azt, aki, avagy ami felé a hordozó az érzelmet közvetíti.

Így, míg az alany, s az életteréül szolgáló társadalom is a matéria örömeit üldözi, nincs is mit csodálkoznunk azon, hogy a világ — kezdeti vélekedésünkkel ellentétben — mégsem jó.

Ettől persze még mindenki elhiheti, hogy igenis az: maximum érdemes a válaszokat rejtő ajtó kulcsát magunkban, nem pedig a szemünk előtt keresni.

„Sok sikert, várlak szeretettel...” — mondá a Jó Isten.

A Jó

A Black&White-ban Jónak lenni egyet jelent a felelőséggel.

A felelőséggel, mellyel a bennünk hívő lelkek élete s boldogulása iránt viseltetünk A Black&White-ban ábrázolt Jó másik, dobogós helyezésnek örvendő ismérve így az élet iránti tisztelet s megbecsülés.

Ez a kijelentés persze már ezen ponton is relatív — elvégre adódhat úgy, hogy a Jó Isten is ölésre kényszeredik, kitűnő példa erre a kampány mód első térképeinek egyike, mikor egy falka farkas rohanja le proszperáló kis településünket. Ilyenkor sejthetően jobb befektetés a gyors s hatékony ölés mint végignézni, amint a vérengző fenevadak szanaszét marcangolják báránykáinkat. Így elmondható, hogy a Jó Isten sem passzióból, sem érdekből — csupán kényszerítő körülmények hatására öl.

Az őt imádó lelkek hitét pozitív jellegű Csodákkal erősíti, így a várostotemek Hit Értékét a raktárba elhelyezett adományokkal, a termőföldet megöntöző esővel, s egyáltalán: a gondos törődés révén doppingolja.

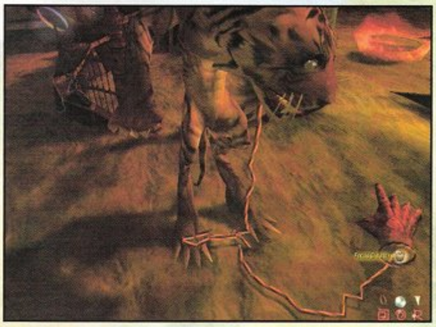
A Jó Isten előnyei közé tartozik, hogy populációja jóval fokozottabb ütemben gyarapodik, köszönhetően a birodalmát jellemző harmóniának, melynek berkein belül így ideális ütemben folyhatnak mind a munkálatok, mind a testközeli akciójelenetek is.

Megjegyzendő, hogy híveink gyakorlatilag minden beavatkozásunkra érzékenyen reagálnak, még olyan apróságok is emelhetik presztízsünket mint egy, a település vonala felett áthajított méretes kőszikla. Az egyes térképeken adott questek teljesítése rendszerint valami igen hasznos figyelmességgel kecsegtet, amennyiben annak megoldását a Jóság eszközeivel sikerült elérnünk: ilyenek pl. a folyamatosan újra töltődő, szükség s kedvünk szerinti időben felhasználható bonusz Csodák, melyek bizonyos térképeken már önmagukban is vitális jelentőséggel bírhatnak.

A Jó Isten Teremtménye apakiosztás szerint ugye — szintén Jó kéne, hogy legyen: ám ez nem feltétlenül van így. Kreatúránk személyiségjegyei a külvilággal, az emberekkel, s persze a velünk való interakció függvényében alakulnak, jóllehet egy alapvetően pacifista berendezkedettségű tehénből sokkal könnyebben faragható embereink, a környező települések s a mi örömünkre is nagy, mafla házi kedvenc, mint vérszomjas fenevad. Vitális szempont persze a jutalmazás, illetve a dorgálás: teremt-



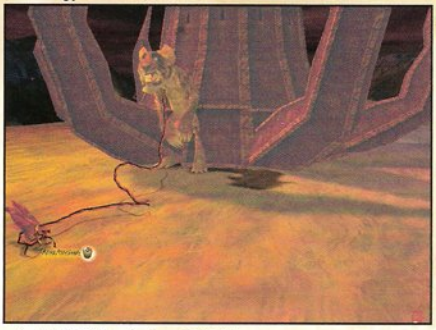
▲ A földön látható „S” egyike a Black & White látványeffektjeinek



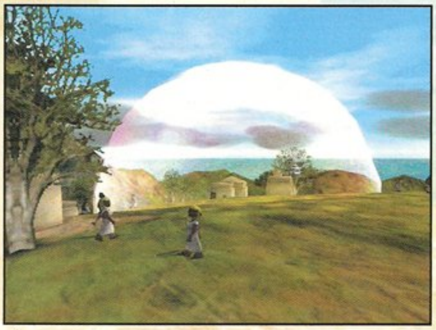
▲ A dög kezd használható formát ölteni — igen szép



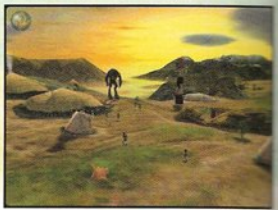
▲ — Nagyon jó, Döncike... amíg nem szólok, így maradsz, vili?

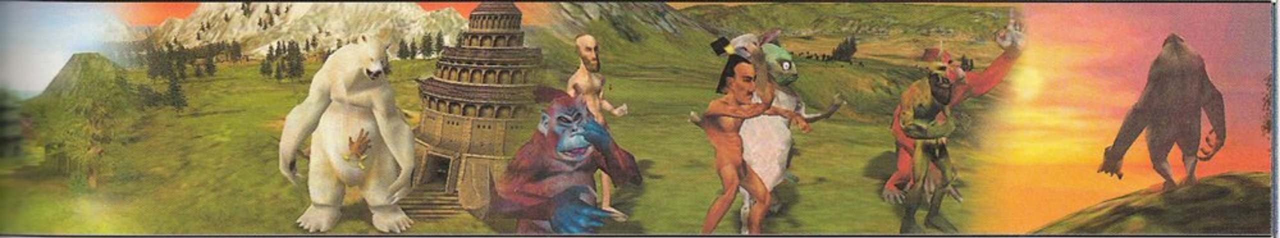


▲ MUSZÁLY neked pont ODA?!



▲ Pseudo Naplemente - a Klasszikus GodeateR Trükk







▲ *Egy rendkívül vészjósló beállítás. Nemde?*

ményünk cselekedeteit látva — mint ahogy azt múltkor már tárgyaltuk — miénk a felelősség: dicséretet, avagy dádát érdemel-e a végrehajtott cselekmény okán. Hogy egy Jó Isten miért is dicsér, s miért fedd, azt azért még némileg az átlag alatti empatikus készséggel is meg lehet saccolni — Döncike pózol az embereknek: „Jól van Döncike, jóóól...”

Döncike halászik: „Ügyes vagy Döncike, nadddon ügyes vagy!” Döncike viccből széttapossa a szomszédból hazatérő misszionáriust: „Egyenként tépem ki a bajszodat, és lenyeletem veled az összeset, teee!”

A program egyébiránt esetenként meghökkentő produkciókra képes: volt, hogy egy szegény hívem végelgyengülésben jobblétre szenderült a túlfűtött imádat során — a közelben mozgolódó Döncike felkapta a gyermeket, s már éppen attól tartottam, hogy maradék híveim szeme láttára magába szólítja az ernyedt testet — ehelyett nézte, nézte egy darabig, majd nekiindult vele a vidéknek. Kódorgott vele vagy négy percet, és tökjó: eltemette.

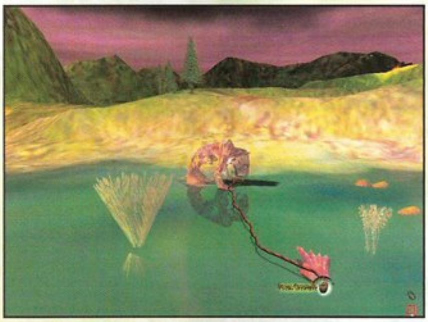
A Rossz...

Rossznak lenni könnyebb, ám esetenként kockázatosabb mulatság — a Rossz Isten nem fárasztja magát holmiféle adományokkal a hittérítés során, inkább beküld az akkumulálni óhajtott területre két-három fireballt, ami egy pillanat alatt 50-60 Hit Pontot jelent számára.



Ez persze nem jelenti, hogy szükség esetén is elhatárolódna az adományoktól s a gondviseléstől, ám alapvető ösztönző erőnek a hívek megfélemlítését s rettegésben tartását tekinti.

Egyik legcélzatosabb trükk agyonvágni valakit egy spellel, majd el-el flipperezgetni a



▲ *Tudjátok, miért iszik a Dönci? Mert szomjas*

magatehetetlen testtel a még aktív hívek tömegeiben: tuti siker, állati szorgosak lesznek tőle. Éppen ebből adódik a Rossz Isten legjelentősebb gyengesége is: lévén, híveit feláldozható erőforrásnak, nem pedig élőlénynek tekinti, populációja a folytonos rettegés okán ugyan rohamos tempóban végzi a megadott feladatokat, tartva ugyebár a szörnyű megtorlástól — gyarapodásra azonban így nem jut annyi idő.

A zarándokhelyeken bemutatható áldozatok szintén olyas valamik, melyeket ugyan tetszés szerint alkalmazhat minden Hatalmasság, ám az egyszeri Rossz Isten ebből aztán igazán nem csinál lelkiismereti kérdést: s már egyetlen áldozat fejében is tetemes mennyiségű elégethető energiára tehet szert.

A Rossz Teremtmények kulcsa a kiszámíthatatlanság: ha képesek vagyunk átlényegülni labilis idegzetű, kattant, szadista hajlamoktól sem mentes egyénné, gyakorlatilag egyenes út áll Teremtményünk, s egy minden élő organizmusra rettentő veszedelmet jelentő szörnyeteg között. Itt jön képbe a kiszámíthatatlanság: ha még kedvünkre valót is cselekszik a kreatúra, érdemes — ne feledjük, gonosz teremtményt óhajtunk faragni! — cirógatni, majd odacsapni.

Ezen módfelett szadista, ám igenis működőképes pedagógiai metódus révén kreatúránk egyszerűen nem fogja tudni, mi helyes s mi nem — e feletti zavarodottsága pedig — idő kérdése csupán — törvényszerűen agresszívebb, kiszámíthatatlan magatartást szül: ilyenkor már hajlamos lesz úgy viselkedni, hogy értésére adhassuk: pontosan ez az, amit elvárunk tőle.

Az Igazán Gonosz Teremtmény felnevelése így abszolút lehetséges, ám az ehhez vezető helyes út olyan jelenségektől s feladatoktól terhes, melyeket az egészséges lelkületű ember nem szívesen csinál: hogy teszteljem magam s a mesterséges intelligenciát, egy save game után nekiálltam félholtra verni Döncikét — de 15% sebzés után már én nem bírtam tovább.

Hogy miért? Egyszerű: ezek a lények tényleg élnek — úgy tessék bánni velük!

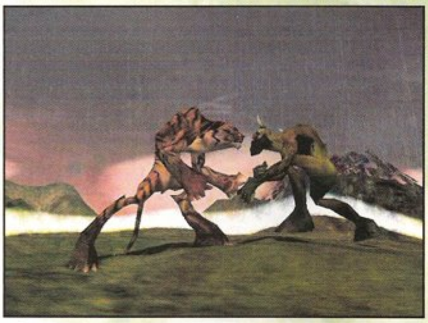
és a GodeateR

Ismétlés a tudás anyja, így újra azzal zárjuk eszmefuttatásunkat, hogy a Black&White-ról eleget írni nem lehet sem két, sem öt oldalon.

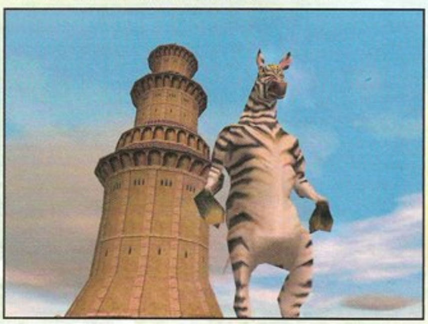
A fentebb elhintett, főbb irányvonalak remélhetőleg kellő támpontot valamint segítséget nyújtanak ahhoz, hogy megérthessük a stuff által értelmezett Jóság s Gonoszság természetét, minek révén mindenki meglelheti a számára kijelölt ösvényt.

Zárszóként álljon itt Mr. Steiner alapvetése: „Nem az a jó út, melyet mondanak — hanem az, melyet annak érzel.”

by the GodeateR



▲ *— Az én Istenem okosabb!*
— Ezért ütök rá, meg mindjárt rád is...



▲ *Ez egy zebra*



▲ *Kövér zebra*



Desperados: Wanted Dead or Alive

1. fejezet – An old friend

Kalandjaink Opelousas városában kezdődnek, ahová John vonattal érkezik. A pályaudvaron legnagyobb meglepetésére a becstelen lótolvajba, Billbe botlik bele. Kénytelen-kelletlen beszédbe elegyedik vele és megtudja, hogy elsőként felkeresni kívánt barátja, Samuel jelenleg egy Clayton nevű gazdag földbirtokos farmján dolgozik. Ugyan Coopernek sietős a dolga, de azért elfogadja Bill kihívásait néhány ügyességi feladatra. Némi kúszás valamint létra- és falmászás után a szalonnal szemben fekvő épület tetején találja magát. Az ablakpárkányán található virágcserepet gyerekjáték darabokra lőni, bár az ablakban feltűnő Lola nincs elragadtatva. Annál inkább attól a ténytől, hogy újra láthatja Johnt. A fegyver újratöltése után a rutinos fejvadász előbb meggyőződik arról, hogy nincs ellenség a házban, amelynek a tetején áll, majd követi Billt az ökölvívó pódiumhoz. A ringszpíker ajánlata a következő: ha valaki egy ütésből megfekteti a Csonttörőt, 25 dollár üti a markát. Ennek az ajánlatnak ki tudna ellenállni? Miután John felnyalatja a kopasz úriemberrel a küzdőteret, elkíséri Billt az utolsó verseny helyszínére, a késdobáló bódéhoz. Nem nagy kunszt legyőzni a szebb napokat is megélt lótolvajt. Cooper egykedvűen húzza ki kését a fatábla közepéből, majd levágja jól megérdemelt nyereményét, a zenélő órát. A vereséget rosszul tűrő gazember ökölcsapása váratlanul éri hősünket...

A magához térő Johnt a szalonból kifutó Lola tájékoztatja arról, hogy Bill kelet fele indult. A pancser ráadásul még zsákmánya egy részét, az órát is elhagyta. Miután Cooper leteszteli, hogy mire is képes ez az elmés szerkezet, felkúszik a kis ösvényen, és egy ökölcsapással leteríti a banditát. Aztán magához veszi Bill nyergét, felnyergeli lovát és észak felé távozik a Clayton farm irányába.

2. fejezet – Southern comfort

Sam, az afro-amerikai dinamitszakértő megint bajban van. Clayton nem nézi jó szemmel, ha a munkásai lázadásra buzdítják kollegáikat. Az pedig különösen fáj a földbirtokosnak, hogy Sam partnere ebben saját menyasszonya. Az ültetvényes bosszúra szomjazik. Testőrét küldi Sam ellen, akinek az ökölcsapása nyomán a derék fekete azonnal elájul. Ezt John sem nézheti tétlenül, leüti a testőrt és elrejtőzik Sammel az ültetvény észak-nyugati végében. Valahogy ki kell jutniuk...



A farm északi részét ellenőrző négy fegyveressel pontos késdobások végeznek. John csak arra figyel, hogy akkor közelítse meg ellenfeleit, amikor azok másfele néznek. A pajta előtt álló két ember felett hatalmas szalmabála lóg. Elég egy apró nyisszantás és a rosszfiúk máris öntudatlan állapotban fekszenek. Az ájult testek elrejtése után a gyapotmező északi oldalán található járőr a soros. Őt John órája csalja el a halálba. A madárijesztővel díszített mező keleti oldalát, valamint a kerti épületet őrző fickókat késsel dobja hátba Clint Eastwood korai hasonmása. A mező délnyugati sarkán ülő emberrel is késdobással végez, de az odasereglő fegyvereseket már pisztolya küldi a másvilágra. A gyapotmező nyugati oldalán álló két őrt a magas növényzetben kúszva közelíti meg. Két-három pisztolylövés nekik is elég lesz.



Mivel minden jól ment, már csak a házat és környékét kell megtisztítani. Cooper a lovakra vigyázó néger őr elmélázását, valamint a ház és a bejárat biztonságáért felelős fegyveresek figyelmetlenségét egyaránt pontos késdobásokkal bünteti. Tiszta a terep. John visszarohan Samért, aki az itatónál magához tér. A páros észak-keleti irányban lovagol el.

3. fejezet – Smoke signals

A kipihent Sam megmutatja, miért is lesz a kis csapat hasznos tagja. A dinamitrudat például gond nélkül dobja át a folyó túloldalára. A detonáció hatására egy rézbőrű zuhan le egy fáról, őt meg jól megkötözi. Miután Cooper elrejti a testet, lóra pattannak. Nem jutnak messzire, mert egy csörgőkígyó állja az utukat. Szerencsére Sam érti a módját, hogyan fogja meg a veszélyes jószágot. Zsákba rejti, talán jó lesz még valamire. Az elhagyatott lovaskocsi mögött egy Gatling géppuskát talál-





nak. A romos jármű remek alkalom arra, hogy kipróbálja a fegyvert. Az atomjaira hulló kocsi maradványai között egy TNT-s hordót talál. Mivel a továbbvezető utat kőhalom zárja el, ez sem marad sokáig felhasználatlan. Más dolguk már nem is marad, mint ellovagolni a terepről.

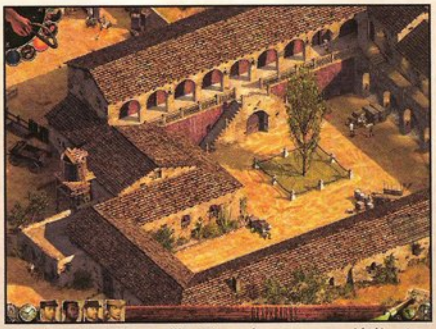
4. fejezet – Hang'm high!

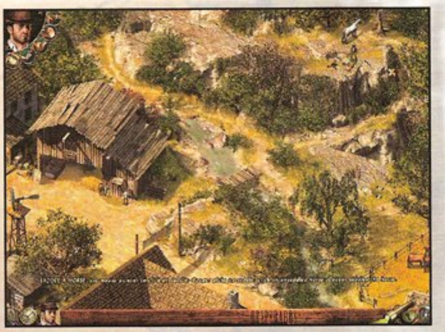
Doc McCoy-t akasztják. Hacsak hőseink nem mentik meg a félszemű kuruzslót, a csapatnak nélküle kell megoldania a vonatrablások rejtélyét. A kivégzésre váró emberek már csak az utolsó kenetet feladó pap megérkezésére várnak. Az első feladat az ő elkábítása. Miután John leüti, Sam összekötözi a szerencsétlent. Most már van egy kis idő a Doki kiszabadítására. Az első őrrel akkor végez John kése, amikor átér a hídon. Az erkélyen álló seriffet pusztán feltűnésével csalja el őrhelyéről. Ő is megismeri a Cooper-féle penge élét. A fejvadász ezt követően sietősen megtisztítja a bitótól északra eső házak környékét a fegyveresektől. Miután jól végezte dolgát, visszatér a főutcára és észrevétlenül belopódzik a belső udvarba. A lépcső tetejéről végez az őrjáraton lévő emberrel. A Doki „boltja" mellett strázsáló katonát a fészer mögött teszi hidegre. A bitóra néző bódé melletti négert késdobással, az erkélyről leszaladó hölgyet ökölcsapással hatástalanítja. Sam előbb megkötözi a nőt, majd — miután John megtisztítja előtte a terepet — magához veszi a TNT-s hordót és felrobbantja Doki „boltját". A hirtelen kiürült teret John hátulról kerüli meg és elvágja Doki kötelét. McCoy egy lépést sem mozdul a kabátja nélkül, így Johnnak egy határozott ökölcsapással el kell kábítania a seriff irodájában szunyókáló félnótást. Doki felveszi az ominózus ruhadarabot és a kis társaság lóra száll. Irány a dél-nyugati kijárat.



5. fejezet – Doc McCoy's cabin

Doki már csak ilyen. Ha a helyzet úgy hozza, hát a saját házába is betör. Az onnan kihozott táskában sok játékszer lapul. A már-már szokásosnak mondható fegyverbemutató most sem maradhat el. Doki különösen a tamáskodó Samet akarja meggyőzni arról, hogy megérte őt kiszabadítani őt a halál karmai közül. Előbb a folyó túloldalán kikötött hajó kötelét lövi el távcsöves puskája segítségével, majd két, kábító gázzal teli üvegcsét vesz elő. Az első a közelben fekvő aligátort kábítja el. A másodikat pedig egy - állati bőrből készített - lufira kötözve a szélre bízza a Doki. A léggömböt megfelelő pillanatban szétlőve a gravitációnak engedelmeskedő üvegcse pontosan a kis szigeten henyélő másik hüllő fejére zuhan. Aztán, hogy, hogy nem, az elsőként elkábított aligátor életre kel és megharapja Samet. Szerencsére a Dokinak erre is van megoldása, gyógyító széruma hamar helyrebillenti a robbantási szakember egészségét. Aztán megtudhatjuk még azt is, miért is volt annyira fontos visszaszerezni Doki kabátját. Csalinak használható.

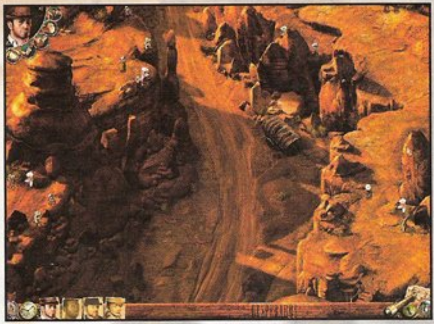




6. fejezet – High Stakes

Kate-et csaláson kapták és most a hajó egy kabinjában várja méltó büntetését. Ezt kedvenc fejvadászunk nem nézheti tétlenül. Első feladata a közelben álló őr hátba dobása. A holttestet felfedező emberek közül valaki biztosan a rejtőző csapat látóterébe fog kerülni. A három „desperado" az árnyékban maradva nyit össztüzet. Újabb emberek rohannak feléjük a zajra. A kis ház mögötti terület kezd mészárszékre hasonlítani. Amikor már nincs újabb érdeklődő, a trió a következő ház nyújtotta árnyékba vonul és megismételi a fent említett gyakorlatot. A város dél-nyugati része elnéptelenedik. John még leüti a közelben téblábolό trógert, majd késével a nyugatra néző erkélyen tartózkodó feketét veszi kezelésbe. Újabb fegyveresek tűnnek fel, őket Sam és a Doki lövései csalják el. A hullák száma nőttön nő. A délre néző erkélyen lévő fekete fiúval a Doki távcsöves puskája végez, amelyhez a nyugati erkélyen talál muníciót.

A kereszteződéstől keletre eső útszakaszon már csak egy fel-alá járkáló és egy alvó ember maradt. Mindkettővel John kése végez. A Doki a létrán felmászik a fészer tetejére és ellövi a mentőcsónak kötelét, halálra zúzva ezzel az alatta állókat. A lövés zajára odafutókkal közös erővel végeznek az árnyékból. Hőseink átfutnak a kereszteződésen és a már jól ismert halomra lövős módszerrel végeznek a látványukra odasereglő emberekkel. A városban maradt néhány embert már rutinmunka a másvilágra juttatni. A hajóra csak a Doki megy fel, a többiek elrejtőznek. McCoy álkulcsainak köszönhetően feltárul Kate szobájának ajtaja, de legnagyobb elképedésünkre ekkor őrök árasztják el a hajó környékét. Gond egy szál se! Sam felmászik a fészer tetejére és egy dinamitrúddal elintézi a fegyveresek nagy részét. A kereszteződéshez rohanó pár szerencsétlennel John és Sam fegyverei végeznek. Két ember maradt. A hajó előtt guggoló harcost előbb Doki kábító gáza, majd Cooper kése teszi taccsra. Az utolsó, a tatnál álló őrrel tetszés szerint végezzünk. John ezek után elvágja Kate kötelékeit és kiszabadítja a bajba jutott szerencsejátékost. Tűnés a városból!





7. fejezet – A woman's weapons

Visszatértünk Opelousasba. A búcsúnak már vége, a vásárosok helyét fegyveresek foglalták el. Ideális a helyszín arra, hogy Kate is megmutathassa, mit tud. Először is ruhára van szüksége. A szárítókötél mellett álló őrt kártyáival csalja Cooper karjaiba. A következő fegyveres végzetét a lány formás combja jelenti. A harmadik és egyben utolsó katonát a piperetükör segítségével vakítja el, amíg a többiek átfutnak az utcán. A vasútállomáson álló seriff a félig megvakított fekete beszámolója alapján riadót fúj. Emberei magára hagyják. Ezt a rend őrének Kate csizmája által péppé zúzott heréi bánják. A vonatra úgy szállnak fel, mintha mi sem történt volna.

8. fejezet – Into the lions' den

A csapat szeretne Jackson marsallal találkozni, a vendéglátás azonban nem túl szívélyes. Annyit azért megtudnak, hogy a marsall a dolgát intézi és csak este tér vissza. Cooper terve egyszerű. El akarja kábítani az összes őrt és bevárni Jacksont, hogy kikérdezze a rablásokról. Tiszta sor.

Az első két őrt Kate combjai csalják a lány közelébe. Hamarosan összekötözve fekszenek a bejárat mellett található bódéban. A lovast, a rancs nyugati oldalán található házikó mellett álló négert és a hamarosan megérkező őrt egyaránt John ökle teríti le. A domb tetején álló két embert Kate cserkészi be. Csendes lépteivel megközelíti őket, majd egy rúgással mindkettejüket földre küldi. Most már tiszta a terep a ház körül. John megkeresi azt a pontot, ahol át tud mászni a falon. A délnyugati udvart három ülő, egy járkáló és két kifelé néző őr védi. Az északi és a keleti, valamint a járkáló őrt ökölcsapásokkal teríti le a derék John. A délkeleti sarokban ülő néger srácnál már összehangolt munkára van szükség. A Doki kábító gázt hajít a két kifelé néző őr közé, miközben John ráront a szerencsétlenre. Az északnyugati udvaron található öt őrrel a Doki falon áthajított üvegcséi végeznek. A ravasz McCoy mindig azelőtt dobja át a következő fiolát, hogy a fekvő testek látványára feltűnő fegyveres riadót fújna. Ha minden jól megy, már csak az észak-keleti udvaron maradt két őr. Elintézésükre ideális módszer a méreggel teli lufi. Megnyílik az út Sam előtt a TNT-s hordó felé. Amint berobbantjuk a kaput, megpezsdül az élet. Doki a kaputól északra eső ház tetején helyezkedik el, míg John saját magát használja csalinak. A kifutó két őrt Doki kábítja el, csakúgy, mint az árkádok alá behúzódó két katonát. A marsall irodáját őrző két embert John órája csalja ki a szobából, ahol ismét csak Doki és kábító fiolája az úr. Már csak a Jacksont kell megvárni.

(Folytatás júniusban...)

Bazska



A számítógépeknek az egyik legfontosabb része a memória vagy más néven a RAM. Ha ez hiányzik semmire sem jó a gépünk, még el sem hajlandó indulni. Az utóbbi időben igen nagy lett a kereslet a jó minőségű és főleg nagy méretű memória modulok iránt. Ezt főleg az SD RAM árcsökkenése és a folyamatosan „hízó" programok tették indokolttá. Ebben a hónapban a különböző memóriafajtákat és azok jellemzőit fogjuk kitárgyalni.

Elsősorban a vásárolni kívánt RAM-ok típusairól, mennyiségéről ejtünk néhány szót, valamint arról, hogy kinek mennyit érdemes a gépébe beépíteni.

Többféle memóriatípust különböztetünk meg. Ezek sorrendben a SIMM RAM, EDO RAM, SD RAM, SD DDR RAM, RD RAM. A kapacitásuk mérete mellett a legnagyobb fejlődés a sebességükben volt tapasztalható. Mindegyik fajtájuk forgalomban van a mai napig, csak éppen nem mindegy, hogy milyen gépbe pakoljuk őket.

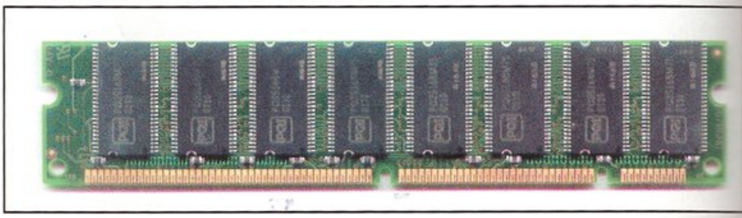
A legelső SIMM RAM-ok, az ős öregnek számító 286/386-os számítógépekbe voltak beépíthetők, de ezeket inkább már csak pult alól kaparhatjuk elő. Ezek még a kicsiny 8 és kilencbites memóriamodulokon kerültek a piacra.

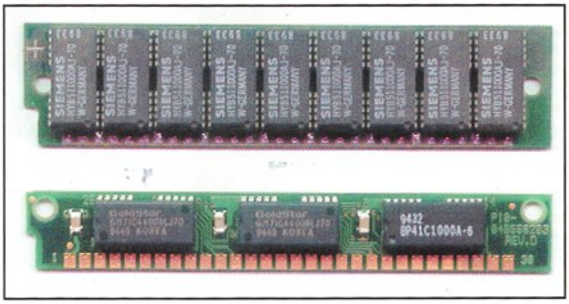
A 9. bit a paritás bit volt, amelyet hibaellenőrzési célokra használtak fel, manapság ez már teljesen eltűnt. Helyét az ECC vette át, amelynek hasonló a feladata, mint elődjének. A 8/9 bites modulok ára szinte a 0-val egyenlő, ugyanis nagyon kis kapacitásúak és csak a 8-10 évvel ezelőtt futott gépekben működőképesek.

Az EDO RAM már a fiatalabb generációhoz tartozik. Ezeket az utolsó 486-os gépekben kezdték el alkalmazni, de a PI-es masinákban élték az igazi fénykorukat. Az EDO memória a mai napig is kapható kereskedelmi forgalomban, az egyetlen gondot csak az ára jelenti. Még a jóval fejlettebb SD RAM-nál is drágább, mondhatni az arany árában mérik. Borzasztóan fontos megjegyeznünk, hogy a mai napig előfordul(hat) a laikus vásárlók átverése (a memóriák terén).

Ha valaki a régebbi (PI-es, 486-os) gépébe szeretne EDO memóriát venni, inkább vigyen magával egy hozzáértőt, vagy egy megbízható helyen nézze meg a memóriatípusokat. Az ügyesebb zugárusok és a számítógépek szétbuherálásából élő kontárok előszeretettel árulják az olcsó, kukás SD RAM-ot EDO-ként, illetve fordítva. Ebben a már említett árkülönbség kihasználása a jó üzlet.

Egy 32 MB-os EDO memória jóval drágábban (2500-4000 Ft) eladható, mint egy manapság semminek számító 32 MB-os SD RAM (max.1500 Ft).





A kettő felcserélése és a szegény vevő átverése jó üzlet, csak éppen a gépünkbe nem lehet belerakni amit a pénzünkért megvettünk.

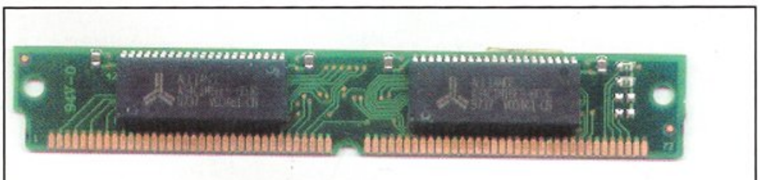
Egy jó tanács a trükkös emberkék ellen: sohase vásároljunk dupla magas SD RAM modult. Szintén ne vegyünk már PC66-os memóriát, mivel a PC100-PC133 a trend, és a 66-os memóriát 100MHz-en csak igen ritkán lehet üzemeltetni. Próbáljunk minőségi modulokat vásárolni: Hitachi, Siemens, Hyundai, IBM ...

De vannak a kevésbé ismert gyártóknak is kiváló RAM-jai, példa erre az EliteMT.

A következő kategória az SD DDR RAM. Ezeket mostanáig a videó vezérlőkön alkalmazták, de elterjedőben vannak az ilyen típusú memóriamodulokat támogató alaplapok is.

Az SD DDR RAM-ot nevezhetjük az SD továbbfejlesztett utódjának, ahol az újítást a RAM sebességnövelése jelenti.

Legvégül itt a legújabb, még a mai napig is fejlesztgetés alatt álló RD RAM vagy másképp a RAMBUS technológia. Jelenleg a legújabb Intel 850-es chipset-tel rendelkező alaplapok támogatják eme memóriafajtát. Jobban már csak azért sem szeretnénk kitérni rá, mivel pokolian drága mind a RAM, mind pedig az alaplap, amibe bele lehet tenni. A lényeg a mennyiség. Ez kiváltképpen igaz a memóriára, főleg ha gyors és megbízható gépet szeretnénk a magunkénak tudni.



A RAM az „agy", itt tárol és dolgoz fel gépünk minden információt. Ide dolgozik a CPU is, és a winchesterről is ide töltődnek be az adatok.

A RAM mérete mindig függ az operációs rendszertől. Egy W3.11 vagy W95 bőven elketyeg 16-32 MB memóriával, még kisebb alkalmazásokat és játékokat is futtathatunk vele. Internetezni is nagyszerűen lehet, akár 16 MB memóriával is, tévhit hogy a Netezés többet igényelne. A gondok a W98-nál és a Millenium Editionnál kezdődnek. Sokszor hallani a vevőktől vagy az egyszerű otthoni felhasználóktól, hogy a program ismertetője csak 32-64 Megát kért, mégsem fut a program (vagy oltári lassú, és állandóan swappel).

Sajna csak azt szoktuk elfelejteni, hogy a játék mellett ott van még az operációs rendszer is. Láttunk már W98-at 16 MB memóriával futni, de a gép kínlódása már-már nevetségesnek tűnt. Ha egy ilyen volumenű oprendszert rakunk a gépünkre, akkor ne a memórián spóroljunk, tegyünk a gépbe legalább 64 MB-ot. Ezen már sokkal kényelmesebben gurul a Windows, és a játékok futtatása is könnyebb és biztonságosabb.

A már említett WIN ME, egy jóval „multimédiásabb" operációs rendszer. Ha e mellett törünk lándzsát, mindenképp ajánlott a mai árak mellett egészen olcsónak mondható 128 MB-os memóriamodul beszerzése. Már említettük, hogy a Media Player 7.0, az indításakor 40-60 MB-ot zabál fel az erőforrásokból, és akkor még hol vannak a játékok vagy egy izmosabb alkalmazás (mondjuk egy jó kis CAD program). A legnagyobb gyilkos azonban mégis csak a Windows 2000 marad.

Már a legapróbb dolgok futtatásához is elkél a 256-512 MB!! memória. A Win 2000 ilyenkor érzi magát a legjobban, legalábbis ekkor már nem igényel külön swap területet a vinyónkon. Ha a mostani árakat vesszük alapnak, akkor a memóriák ára az egy negyedére csökkent az elmúlt évihez képest. Tavaly ilyenkor 128 MB-ot 35000 Ft-ért vesztegettek, míg ugyanez a mennyiség most mindössze 13000 Ft-ért beszerezhető.

Soha ne higgyünk a játékprogramok dobozán feltüntetett értékeknek. Itt



szinte mindig a legkisebb értékeket tüntetik fel és előfordulhat, hogy egy adott konfiguráción élvezhetetlen a program a lassú töltögetés és az ebből következő szaggatás miatt. Aztán ha már itt tartunk, van egy másik megemlítendő problémakör is. Ezek a hardver elemek, memóriához viszonyított kapcsolatát jelentik.

Adott a gépünk, mondjuk 64 MB RAM-mal, de van egy TV-tuner kártyánk és egy Hollywood MPEG dekóderünk is.

Mindezek az átlagosnál jóval több tárhelyet igényelnek a HDD-n (hiszen oda digitalizáljuk a filmeket), de nem árt a nagyobb mennyiségű RAM beszerzése sem.

A TV-tunerek már alapból 30-40%-ot csípnek le gépünk teljesítményéből, és ha ehhez még hozzáadjuk a digitalizáló és az oprendszer igényeit is, akkor valószínűleg megint kifutottunk a keretből. Következő probléma, a kis ikonok a system tray-ben (a Windows kezelőfelületén, az óra melletti mező).

Kevesen foglalkoznak a számítógépük virtuális memóriájába befészkelődött programocskák takarításával, amely a rendszerünk szabad kapacitásának folyamatos csökkenését eredményezheti. Azok a programok, amelyek az oprendszer indításával megegyező időben kezdenek futni, mind-mind elvesznek egy kicsit a szabad tárkapacitásunkból.

Ha tehát valakinek lassú a gépe, és ezzel egy időben tizenöt-húsz kicsi ikonocska sorakozik az ST-ben, már tudhatja is mi a probléma. Elég csak egy pillantást vetnünk a vezérlőpulton belül a rendszererőforrásokra, hogy lássuk vajon mennyi haszontalanság gyülemlett fel szegény gépünk „agyában". Ezek kitakarítgatását (már ha nem használjuk őket) egyszerűen elvégezhetjük a letiltással, vagy ha így nem megy, akkor a start menüben is bűvészkedhetünk.

A futtatás ablakba, az msconfig szóval hozhatjuk elő a Windowsunk egyik lélekcsücskét. Itt válasszuk ki a startup menüt, és máris rugdoshatjuk ki a nemkívánatos elemeket.

Azért jó vigyázni, inkább olvassuk el kétszer, hogy mit is szeretnénk véghezvinni, nehogy valami olyat nullázzunk ki, amelybe szegény Windows-unk azonnal belepusztul.

KeFe™ and -Uriel-

EGY KIS MEMÓRIA TÖRTÉNELEM

A számítógépes memóriacellák alapvetően kétféle állapotot tudnak felvenni. Ezek a logikai 0 és 1. Egy minimálisan egyszerű tárolót akár relékből is kialakíthatnánk, de minden egyes bit tárolásához egy darab relét kellene használnunk.

Könnyen belátható, hogy egy 1kbyte-os memóriacellához pontosan 1024 darab relét kellene felhasználnunk. A relé használata nemcsak a nagy teljesítményfelvétel miatt nem praktikus, hanem az elérhető elérési sebesség miatt sem. Elérési időn a megcímzett adatcellában tárolt adat leggyorsabb hozzáférési idejét értjük. (Gondoljuk csak el, hogy egy relékkel ellátott számítógép milyen iszonyatosan lassú lenne.)

A következő lépcsőfok a ferritgyűrűs memória volt, ahol a biteket egy-egy ferritgyűrű jelölte. Ez a megoldás már némileg gyorsabb volt, mint a relés megoldás, de még ez sem volt az igazi.

Az igazi áttörést a digitális TTL áramkörök elterjedése jelentette, amikor is megalkották a bistabil multivibrátort, amely két tranzisztorból áll. Eme áramkörnek egy beíró lába és egy törlő lába van. Tehát, ha beírunk egy 1-est, az addig tartja az állapotát, amíg a törlő lábbal vissza nem állítjuk nulla állapotba. Ezek a tranzisztorok már sokkal jobban voltak integrálhatóak, így már a nagyobb kapacitás elérése sem jelentett akadályt.

A tranzisztorokat a technológia fejlődésével a sokkal kisebb árammal vezérelhető FET-re (Field Effect Transistor) cserélték. Mivel így a cellák teljesítményfelvétele is sokkal kisebb lett. A tárolókat ezek után már csak RAM-nak (Random Access Memory) nevezték.

A RAM-oknak két fő típusa alakult ki, az egyik a Statikus memória, a másik a Dinamikus memória. A billenő áramkörök nemcsak tranzisztorokat tartalmaznak, hanem ellenállásokat és kondenzátorokat is.

A Statikus RAM-ok kisebb tároló kapacitásúak, mivel nagyobb kapacitású kondenzátorokat tartalmaztak, ezért a méretük is nagyobb, ami az előállítási költséget is megnöveli.

A Dinamikus RAM-ok sokkal nagyobb kapacitásúak, mivel a bennük alkalmazott kondenzátorok kapacitása is kisebb (Kisebb helyet foglalnak). De a kisebb és gyengébb kondenzátoroknak sokkal nagyobb a szivárgási árama, amely azt jelenti, hogy a kondenzátorba pumpált töltés nagyon hamar elillan.

Eme szerencsétlen dolog miatt kellett bevezetni a dinamikus RAM-ok frissítését. Amely az elveszett töltések pótlásául szolgál, és ha nem történik meg, akkor az elemi cella elveszíti a töltését, tehát törlődik.

Összevetve mindkét memóriatípusnak van előnye és hátránya is. A Statikus memóriák nagyon kis áramot igényelnek, viszont az előállításuk nagyon drága. A drágaságot az integrált áramkörökön kialakítandó kapacitások kialakításának bonyolultsága okozza. A dinamikus memóriák sokkal olcsóbbak és nagyobb is a kapacitásuk, de bonyolult frissítési algoritmusokat igényelnek.

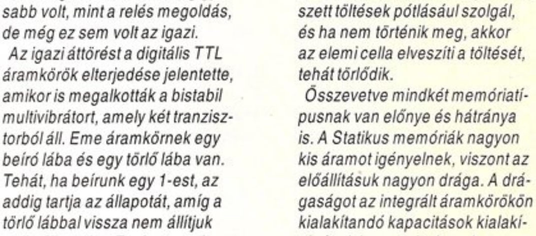
A PC iparban a dinamikus memóriákat elsősorban rendszermemóriaként alkalmazzák, memóriamodulok formájában. Míg a statikus cellákat elsősorban videóvezérlőkre pakolják a kiváló sebességük miatt, és persze nem is kell őket frissíteni. A PC-kben kezdetben felhasznált memóriák 8bites adatbuszt használtak, mivel i8086-os sorozat többre nem volt képes. Aztán a 486-os időkben jelentek meg azok a bizonyos SIMM és EDO memóriák, amelyek már 32 bites adatbuszra is képesek voltak rákapcsolódni.

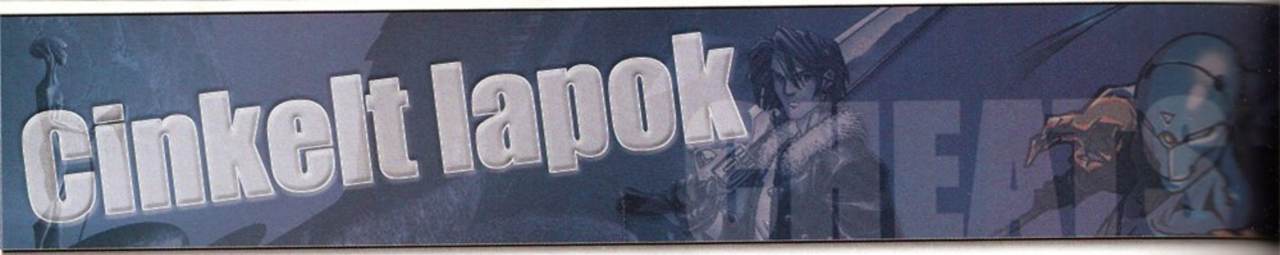
A mai PC-kben a sávszélesség feltornázása lenne az igazi kiút a sebesség növelése felé. Az eddigi próbálkozások az eredendő PC architektúra megtartása mellett voksoltak. Ezért próbálták az SD RAM sávszélességét növelni, de az igazi megoldást a RAMBUS technológia jelentené, amivel már valóban kihasználhatnánk PC-nk lehetőségeit.

Kicsit vizsgáljuk meg a most olyannyira divatos SDRAM modulokat. Ugye már mindenki látott Pentium I-ben SD foglalatot? Ez helyén is való, de PI-be még igen kezdetleges modulokat szereltek, amelyeken csak a RAM-ok foglaltak helyet és nem volt rajtuk soros Eeprom (Az a kis nyolclábú okosság.). A régebbi modulok hasonlóan az EDO memóriákhoz megfelelő helyre kellett, hogy kerüljenek. A kapacitásukat még a BIOS próbálta megsaccolni.

Az új PII-III-IV-be szerelt SD memóriák már a soros memóriában tárolják azt, hogy ki gyártotta őket, hogy mekkora a kapacitásuk és elérési idejük. Tehát a BIOS már nem találgat, hanem fogja és kiolvassa az adatokat. Nagyon fontos, hogy mindig a megfelelő memóriát rakjuk a megfelelő gépbe (új SD régi SD!). Néhány szó a RAM-ok élettartamáról. Kívülről nézve ezeket a modulokat annyira sérthetetlennek tűnnek, mintha az örökkévalóságnak gyártották volna. Sajnos a memóriák is meghibásodnak, na nem egyszerre az egész modul romlik el, hanem csak egyes bitek, esetleg byte-ok.

Ha viszont az operációs rendszer ezekre a hibás bitekre próbál írni, akkor következik a kék halál, legalábbis a windows esetében. Elvileg a hibás cellákat le lehetne zárni egy adott RAM modulon belül, és akkor a hibás részeket a programok nem próbálnák meg használni, de ez egyelőre továbbra is a gyártók titka marad.





Cossacks: European Wars

Játék közben nyomd meg az [ENTER] billentyűt és beírhatod a következő kódokat:

www
Aktivál minden kódot kivéve az erőforrásokét
money
Pót bevétel
izmena
Az [1-9] megnyomására cseréli a játékosokat
multitvar
A [P] megnyomása után minden egység elérhető
supervizor
A teljes terület belátható (fog of war kikapcsolása)

Evil Islands

Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt a konzol előhívásához. A konzolra beírhatod a következő kódokat. Ha a kódot helyesen írtad be, a program nyugtázni fogja egy üzenettel.

help
Kilistázza a konzol parancsokat
lootall
Az inventory-ban minden tárgy elérhető
give 0 money [összeg]
A rendelkezésre álló pénz beállítása
give 0 exp [érték]
A tapasztalati pont beállítása
fps 0 or 1
A frame rate kiírásának ki/be kapcsolása
exit vagy quit
Kilépés a játékból

Valamint néhány további cheat kód, aminek a hatása nem ismert, de azért kipróbálni érdemes:

localrate
rate
ban
kick
partyresend
days
generateacks
disconnect
net
memusage
server
join
fadeout
executeorexec
lastfps
loadvar
listvar
show
filter
history
console
debuginfo

Fate of the Dragon

Néhány újabb kód az előző számban megjelentekhez kiegészítésül. Játék közben az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat:

!om+god!
Istenmód
!om+speed!
A játék sebesség növelése
!om+godblessovermax!
A tábornokok maximális szintje
!om+win!
A játék megnyerése
!om+fog!
Teljes térkép
!obj+gold!
Aranyat kapsz
!obj+timber!
Fát kapsz
!obj+rawmeat!
Húst kapsz
!obj+corn!
Gabonát kapsz
!obj+food!
Élelmet kapsz
!obj+iron!
Vasat kapsz
!obj+wine!
Bort kapsz
!obj+all!
Minden termékből kapsz

Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade

Játék közben a [TAB] megnyomása után beírhatod a következő kódokat

nwcquigon
Szintlépés
Nwcpadme
A hős kap egy Arkangyalt
Nwcdarthmaul
A hős kap egy „Black Knights"-t
Nwccoruscant
A hős megkap minden épületet
nwcr2d2
A hős megkap minden csata gépet
nwcwatto
A hős kap pénzt és terméket
Nwcpodracer
A hős jobban mozoghat
Nwcprophecy
Látható az „Obelisk" térkép
Nwcrevealourselves
Látható a „Terrain" térkép
Nwcmidichlorians
A hős megkap 999 Mana-t és minden varázslatot
Nwcshrubbery
100 termék 100000 arany
nwconlyamodel
Az épületek minden képessége használható

Kohan: Immortal Sovereigns

Játék közben az [ENER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat:

free gold
Maximális arany
hoody hoo
+10 minden termékből
speed it up
Gyors építés
unpleasant dreams
Világkatasztrófa
yeahbam
Győzelem

Outlive

Játék közben nyomd meg az [ENTER] billentyűt, és mikor beírhatod a következő kódokat:

can i play with madness
Istenmód
fortunes of war
Extra pénz
fear of the dark
Teljes térkép

Star Wars: Battle for Naboo

Néhány újabb kód ami ismertté vált.

Az Options/Passkodes képernyőn beírhatod a következő kódokat. Ha aktiváltad valamelyiket, egy rövid hangot fogsz hallani.

JHGNRGAS
Minden szint elérése
FMRYLDAD
A Sötét oldal szintjei
EOWXZGAS
Csoportkép
DIWMZIAR
A készítők névsora
HRDTOKIL
Továbbfejlesztett pajzs
RQORACAQ
AAT elérése
LFZWKXAA
Végtelen életerő
XFIIYBAY
SwampSpeeder
JOBXXFAI
Művészeti galéria
RECTVBAH
Koncert terem
CXSJMIAA
Minden lövés egy ellenség
ABVUSEAY
Hőkereső funkció (Elsődleges tüzelés)
NASTYMDE
Keményebb mód
FRBPTDAY
Beszivárgás az ellenség közé

SWAT 3: Close Quarters Battle

Swatlord
sérthetetlenség
Biggerpockets
teljes lőszer

The Sims House Party

Ennél a játéknál, a cheat kódok többféle variációja ismert, és minden mód valószínűleg működik. A kódok használatának itt egyetlen célja van, mégpedig minél több pénz megjelenítése a bankszámlán. A cheat aktivizálásához minden esetben a Ctrl + [Shift] + [C] megnyomására a képernyő bal felső részén megjelenő kis képernyőbe történő beírással kerül sor.

rosebud
1000 Simoleons
Exclamation point
Az utolsó kód megismétlése
Semi-colon
Több kód használatának engedélyezése egy időben
!;!;!;!;!;!;!;!;!;!
minden felkiáltójel további 1000 simoleons

Europa Universalis

Az [F12] megnyomására játék közben előjön a konzol ahová beírhatod a következő kódokat:

richelieu
Minden katonai egység az ellenőrzésed alá kerül
pappenheim
A teljes területen minden ellenség látható
columbus
Felfedezel minden területet
gustavus
Növeled a földi csapatok technológiai szintjét
drake
Növeled a haditengerészet technológiai szintjét
cromwell
Növeled az infrastruktúra szintjét
polo
Növeled a kereskedelem szintjét
oranje
A stabilitás növelése +3-al



cortez
Az őslakosság megsemmisítése
alba
Felkelés leverése
tilly
AI nem fogadja el a háborút
montezuma
+50000 Ducat a kincstárba
pocahontas
+10 telepes
dagama
+10 kereskedő
swift
10000-el növeli a központi terület népességét
peterthegreat
Sereg létszámának korlátozása
russianhordes
Több ágyútöltelék
difrules
Istenmód
Vatican
+10 Diplomata
shogun
Japán elfoglalása
event [#]
esemény kiváltása [#]

Esemény lista

1 = Lázadás szítása véletlenszerű területen
2 = Lázadás szítása véletlenszer kolóniában
3 = Lázadás leverése
7 = Vallás
8 = Varázslat
9 = Halál
10 = Kiváló
11 = Őrültség
12 = Botrány
13 = Ajándék
14 = Arany elvesztés
15 = Bizonytalanság
16 = Az év figyelmen kívül hagyása
17 = Telepes
18 = Kereslet, igény
20 = Bank
21 = Árú csere
22 = Kereskedő társaság
23 = Kapuzárás
24 = Diplomácia
25 = Nyomás
26 = Dyn tábornok
27 = Találmány
28 = Kereskedők
29 = Tengeri térképlopás
30 = Pestis
31 = Tengeri szerencsétlenség
32 = Elsivatagosodás
33 = Földi technológia
34 = Tengeri technológia
35 = Lelkes földi csapatok
36 = Lelkes tengerészek
37 = Pótlás
38 = Mezőgazdasági kultúra
39 = Tűz
40 = Jó kormány
41 = Rossz kormány
42 = Boldogtalan papság
43 = Boldogtalan művészek
44 = Boldogtalan földművesek
45 = Boldogtalan kereskedők
46 = Ásványok
47 = Krízis
48 = Korrupció
49 = Veszteség
50 = Árulás
51 = Elsőség a kereskedő nemzetnek
52 = Ipari fejlődés
53 = Új kereskedelmi központ
54 = Kereskedelmi korlátozások
55 = Megerősítés
56 = Felfedezés
57 = Hódító

Moon project

Játék közben gépeld be „cheater 1". Ezzel engedélyezed a cheat kódokat. Ezután beírhatod a következő kódokat:

limit_up [number]
A számláló határérték beállítása
moneyfornothing [number]
Megnöveli a pénz értékét a magadott összegig
mybrainisfaster [0 or 1]
Gyors kutatás be vagy ki kapcsolása
beautifulmoon [0 or 1]
Teljes térkép be vagy kikapcsolása
hotground
Kapsz egy bányát
shower
Világosság és eső
byebye
Küldetés elvesztése
cheater 0
Cheat mód kikapcsolása

Majesty: The Northern Expansion

Az [ENTER] megnyomása után írd be:

VICTORY IS MINE
Én tudom milyen a győzelem. A győzelem édes!
I'M A LOSER BABY
Én győzni fogok valamelyik nap, de nem ma!
CHEEZY TOWERS
A varázslók szövetsége eláraszt a varázslataival.
RESTORATION
A csapatomból mindenki meggyógyult!
REVELATION
Most én látok mindenkit. Az én királyságom csodálatos!
FILL THIS BAG
Gazdag vagyok! 10,000 arany az enyém.
NOW YOU DIE
Halála a balekokra! Halál halál halál!
GIVE ME POWER
Nekem van erőm az összes varázslatot rád zúdítani!
BUILD ANYTHING
Hé ez az én királyságom, Ezen a területen én mindent tudok!
FRAME IT
Látni akarom a számokat (FPS)

X-Com: Enforcer

Nyomd meg a [~] billentyűt, és az előjövő konzolra beírhatod a kódokat:

Xgod
Isten mód
xfly
Repülő mód
xghost
Átjárás a falakon
xwalk
Átjárás a falakon/Repülő mód kikapcsolva
Killpawns
Minden ellenség megölése
setjumpz #
Ugrás magasság beállítása (500 = Normál)
setspeed #
Sebesség beállítása (2 = Normál)
summon
Meglepetés
allammo
Minden lőszer

Cheatek használata

A játék könyvtárában lévő SYSTEM alkönyvtárban egy szövegszerkesztővel nyisd meg a USER.INI fájlt. A fájl végén keresd meg a **[XMenu.NewCharacterWindow]** szekciót és ha beírod a következő sorokat, akkor a következő játék indításkor maximum életerőd, fegyvered, ügyességed, erőd lesz, és minden „Skin" választható lesz.

```
SavedEnforcers[0]=(Name="Player",Difficulty=1,
CurrMap=0,MaxHealth=400,
speed=1.000000,Targeting=0.000000,
RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,
Jump=2.000000,Research
Points=9999,WeaponUpgrades[0]=4,
WeaponUpgrades[1]=4,Weapon
Upgrades[2]=4,WeaponUpgrades[3]=4,
WeaponUpgrades[4]=4,Weapon
Upgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4,
WeaponUpgrades[7]=4,Weapon
Upgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4,
WeaponUpgrades[10]=4,Weapon
Upgrades[11]=4,WeaponUpgrades[12]=4,
WeaponUpgrades[13]=4,Weapon
Upgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,
WeaponUpgrades[16]=4,Weapon
Upgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4,
WeaponUpgrades[19]=4,Weapon
Upgrades[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4,
WeaponUpgrades[22]=4,Weapon
Upgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,
WeaponUpgrades[25]=4,Weapon
Upgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4,
WeaponUpgrades[28]=4,Weapon
Upgrades[29]=4,FinishedGame=1,
XBaseSkinName="EnforcerTrooper
BaseSkins.BlueDemon")
```

A fentieket a fájlban egy sorba kell beírni!

Oil Tycoon

Keresd meg a CONFIG.TXT fájlt a játék könyvtárában és nyisd meg. Ebben a fájlban le tudod cserélni minden termék árát (előtte csinálj egy biztonsági másolatot a fájlból). Ezen kívül, keresd meg a következő sorokat, és az induló tőkéd nagyságát illetve a különböző nehézségi fokozatokkal kezdett játékhoz tartozó induló pénz összeget.

startkapital(1) = 6000000
Könnyű
startkapital(2) = 4000000
Közepes
startkapital(3) = 2000000
Nehéz

Airline Tycoon

Az alábi csíteket használd:

atmissall
Szintválasztás
panic
Az emberek elhagyják a repülőteret
crowd
Több ember repül a légi társasággal
donaldtrump
Pénz
expander
A repülőtér terjeszkedik
mentat
Minden segítő dolgozik
nodebts
A tartozások megszűnnek
showall
Minden repülő látható
thinkpad
Jegyzet füzet
winning
Szintugrás
missioncrowd
A repülőtér zsúfolt
runningman
Gyorsabban sétálnak az emberek
famous
A legjobb hírnév

Clemi

SzösszeNET

Rengeteg külföldi weboldal van a világhálón, de arról, hogy magyar siteokból milyen a kínálat, még nem esett szó. Néhány alkalommal külön-külön már említettünk oldalakat, de ebben a hónapban a legjobb/legfurább magyar zenei, rajongói oldalakat nézzük meg, mert állítólag nincsenek! Hát vannak, és ebből adódóan remélhetőleg minden stílusban tudunk majd jót mutatni nektek. A legkülönfélébb előadókat próbáltam összeszedni, remélem mindenki zenei ízlésének jut egy kevés, úgyhogy tessék csemegézni!

SAVAGE GARDEN

www.savagegarden.hu

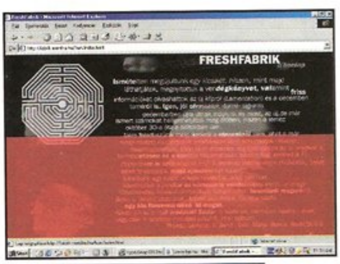


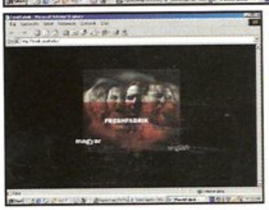


Ezekről a srácokról sokan, sok rosszat mondtak. Nem tisztem eldönteni, hogy ebből mi igaz, viszont ez a site szerintem sokkal jobb, mint a hivatalos oldal. Már az intró is nagyon a helyén van. A legfontosabb karrier állomásokat nézhetjük meg, persze ezt elviekben mindenki ismeri, de kezdő rajongóknak egy egész kis tanmese ez a másfél perc (mert kb. addig tart az intró). Itt van a zenekarral készült szinte összes interjú magyar fordításban, a diszkográfia és tömény-telen mennyiségű winamp skin is. Szép tapétákat és nagyon komoly szelekcióban lebontott fényképeket töltögethettek le az oldalról. Ha valaki pontosan tudja, hogy a zenekar az év egy bizonyos napján épp merre volt és mit csinált, szinte biztos, hogy itt van kép arról a napról (feltéve persze, hogy a srácok épp felléptek, videót fogattak, vagy sajtótájékoztatót adtak). Ha nem tudjátok, hogy mikor és hol jelenik legközelebb meg a zenekar, itt arról is biztos infót kaphattok. Elismerésem a készítőnek.

FRESHFABRIK

http://fabrik.mentha.hu/

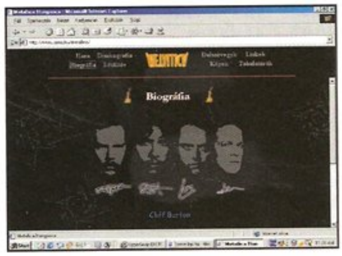




Vannak kis országunkban olyan zenekarok, melyek egyértelműen túlmutatnak — mind tartalmilag, mind hozzáállásban — a határokon. A Freshfabrik egyértelműen ilyen formáció, már pár éve nyomulnak, mégpedig nagyon magasra állított mércékkel. Nem csoda, hogy megkapták a zsiráfot. A weboldaluk egyszerű, viszont tartalmas és összetett. Egy virtuális labirintus a lényege, persze csak azok számra, akik fogékonyak az ilyen dolgokra. Minden oldalon meg vannak jelölve szavak, és aki ezeket a megfelelő sorrendben ollózza össze, tanulságos és elgondolkodtató mondatokat kap. Persze, aki erre lusta, az bőven csemegézhet a "szokásos" pontokban, mint videó, képek..stb. Ha engem kérdeztek, hogy az említett oldal közül, melyik nyerte meg az én tetszésemet a legjobban, egyértelműen ez a fabrikáció viszi a pálmát!

METALLICA

www.extra.hu/metallica

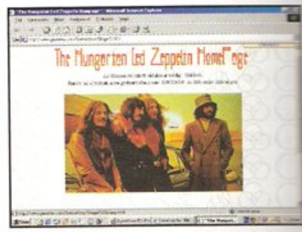




Ezt a 'tallica oldalt mindenki megirigyelhetné! Nem túl nagy, de ami rajta van, az szépen és dizájnosan lett megrajzolva. A megszokott menüpontok találhatóak itt, de felhívnám mindenkinek a figyelmét a downloads menüpontra, ahol olyan ritka és szinte fellelhetetlen dolgokat lehet találni, mint például az Oasis-es Wonderwall átdolgozását, ami nem feltétlenül jó, de mindenképp érdekes. Igazi rajongónak szinte kötelező, de ezt nekik nem kell mondanom, mert maguktól is tudják. A másik nagy pozitívum az oldallal kapcsolatban, hogy minden tagról találni infót, még azokról is, akik már nem játszanak a zenekarban (Cliff Burton, Jason Newsted...stb.) A legjobb Metallica oldal a háló magyar oldalán, persze ha szerintetek van jobb, akkor írjátok meg és mi megnézzük és véleményezünk mindent.

LED ZEPPELIN

http://www.geocities.com/SunsetStrip/Stage/5392/



Eltűnődtem azon, hogy vajon közületek hányan ismerik a jó öreg ledzep nótákat. Azok kedvéért, akik nincsenek képben, ők a Led Zeppelin, akik bizony igencsak meghatározták a rockzene irányvonalait a hetvenes években. Szinte minden mai nagy rock zenekar valamilyen szinten példaképüknek tekinti a zeppes fiúkat, így nem csoda, hogy feloszlásuk (vagy inkább nyugdíjazások) után is bőven akadnak rajongói oldalak. Azok, akik azt hiszik, hogy egyáltalán nem ismernek zeppelin számot, elárulnám, hogy pufpapa Come With Me című godzilláris felvételének az ütős gitáralapját például a Zeppelin Kashmir c. számából vette ki. Ez mondjuk nem meglepő a fent említett rappertől, merthogy nagy előszeretettel lopkodja a jó és ütős zenei megoldásokat mindenhonnan. Erre majd később visszatérünk még, de most már nézzük az oldalt. Látszik, hogy a srác, aki csinálta az oldalt, nem grafikus, de a tőle telhető legjobb tudását adta a készítésnél. Nem túl szép, de jól rendszerezett és mindenképp információdús oldalról van szó, amit mindenkinek kötelező megnézni, ha másért nem, hát azért, hogy egy kis betekintést kapjon a hetvenes évek hippi-rockzenész világában, ha már a Majdnem Hírest nem nézte meg a mozikban. Mert volt ám idő, amikor nem a producerek írták az albumokat, hanem a zenekarok és bizony saját hangszereken zenéltek, maguk a zenészek.

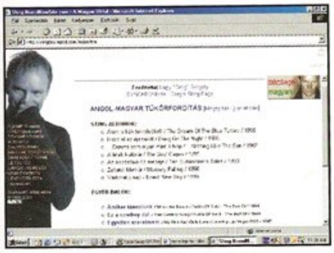


Azok a régi szép idők...



STING
http://stingbns.tripod.com/index.htm





Nem igazán tudom eldönteni, hogy ezt az oldalt ki csinálta. Merthogy túl rendszerezett és túl szép. Ez persze nem változtat a tényen, hogy jó. Különösen azon nevettem hosszas órákat, amikor elolvastam a dalszövegek magyar fordítását. Hát, azok komolyak voltak! Pedig én csak az albumcímekig jutottam el. Fura dolog így látni a híresebb nótákat. A képek a fotóalbum rovatban érdekesek, mert magáról a budapesti koncertről is akad fotó bőven! Ha már itt tartunk, azért kiemelném, hogy bizony hiányoznak sok magyar oldalról az adott zenekar budapesti fellépéseivel kapcsolatos dolgok. Mindenkinek az jelenti a legtöbbet, ha élőben látja imádott zenészeit, úgyhogy egy ilyen link nagyon kéne ám! Ja, igen Sting is pufipapa áldozata lett, Ő szegény az Every breath you take c. számát volt kénytelen feldolgozva hallani. Valahol olvastam, hogy az egyik tévéműsorban valami sötét arc elkezdett vitatkozni vele, hogy "az I'll be missin you c. számban puffy refrénje eredeti"és nem is Sting írta. Az amúgy is elég hisztis előadó állítólag nekiugrott a kérdezőnek és csak a reklám mentette meg őket a komplett küzdelemtől.

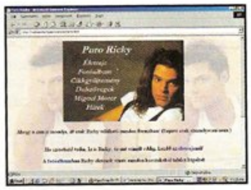
BONANZA BANZAI
http://www.extra.hu/vecsybb/





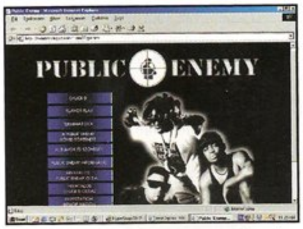
Megvallom őszintén, hogy személyes érintettségemből adódóan több BB oldalt is végigböngésztem és végül e mellett döntöttem, mint az ország legjobb Banzai-oldala. Talán kicsit negatívumként hat, hogy az oldal némileg le van maradva. Még a Keresem az utam c. dalnál tart, de ha azt vesszük, hogy tulajdonképpen a főtéma már pár éve nem létezik, e fölött el lehet siklani. Viszont minden egyéb dolog nagyon-nagyon erősen pozitív. A zenekar történelméről olyan információkat találni, amit olykor-olykor még maga Ákos sem tudott. Persze, elszomorodhat az, aki szívvel-lélekkel bonanzás volt, mert itt bizony arról is tudomást szerezhetünk, hogy az ex-tagok épp mivel és kikkel foglalkoznak. Tény, hogy mostanában Ákost kivéve egyikük sem nagyon ír minőségi szerzeményeket. Diszkográfia, koncertek, történelem, tagok és ínyencségek dögivel. Például azok az Ákos dalszövegek, melyeket csak a turnén énekelt és sehol sem lelhetőek fel. Persze linkek itt is vannak (nem tartalmilag), így ha valaki nagyon hiányolja régi kedves Bonanzáját, hát itt utazhat az időben egy keveset.

RICKY MARTIN
http://noimporta.tripod.com/



Nesze nektek! Én utálom (ahogy az oldal írói mondják) Rickyt! Lehet, hogy jól táncol, bár én nem feltétlenül értek egyet ezzel sem, mégis számomra egy felpumpált sztár. Ettől függetlenül jót lehet mosolyogni ezen az oldalon, ahol minden bizonnyal egy fiatal és valószínűleg még értelmileg kissé fejletlen lány rajongásának a szüleményét látjátok. Ne értsetek félre, nem őt bántom, de férfiember ilyet nem visel el ép ésszel. A tipikus kislányos dolgok mindenhol, a nyálas fényképektől kezdve egészen a cseppet sem elfogult életrajzig. Hehe. Vicces a site, mert a háttérképek néhol inkább emlékeztetnek egy travesztire, mint a nők bálványára, bár valakitől azt hallottam, hogy a nők szeretik a nőies férfiakat. Hááát....ha ez igaz, akkor a jó öreg Ricky tökéletesen beleillik a képbe, különösen ezen az oldalon keresztül nézve, ami képileg és tartalmilag is inkább könnyed kikapcsolódásnak, könnyen feledhető csoki fagyinak felel meg. Senki nem mondta, hogy csak jó és király oldalakat lehet itt bemutatni, legyen ez tehát az első ellenpélda. Lányok, én hányok.

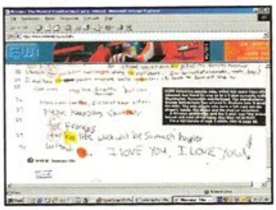
PUBLIC ENEMY
http://members.tripod.com/~arm97/pe.htm



Talán eme szent oldalakon bemutatott weboldalak között az egyik legjobb! A Public Enemy az egyik első politikai rapbanda volt, és azóta is az élen nyomulnak, bár már az arcok külön-külön politikai pályafutásba kezdtek. Nem is feltétlenül képileg és tartalmilag ütős az oldal, engem sokkal inkább az információk mélysége fogott meg. Azt, hogy ezeket a dolgokat honnan szedte a webmaster, nem tudom, de ott van a spiccen. A dalszövegek, melyeket itt találtok, felérnek egy angol nyelvleckével és illemtanfolyammal is. A zenekar arról volt híres, hogy kőkemény mondanivalójukat nagyon művészien és cenzúramentesen tudták tálalni, így a cenzorok keze alatt átment az anyag, de a tartalom, ami bizony nagyon-nagyon erős volt, mindenkihez eljutott, veszteség nélkül. Az oldalon minden lényegesebb dolgot megtaláltok, bár én kicsit hiányolom, hogy nincsenek letölthető dolgok, bár vannak itt linkek a hivatalos oldalakra is. Akad egy pár halott link, de ezektől eltekintve minden a helyén van, tartalmilag és látványilag is. Ja, pufipapa tőlük is ellopott egy felvételt, ami (nem átlátszó módon) a P.E. No.1 címet viselte. (Gyengébbek kedvéért: Public Enemy Number One).

NIRVANA
http://www.freeweb.hu/cobain/

Én élőben néztem az MTV-t, amikor megtalálták Cobain fejetlen testét. Hááát... nem volt jó este. Akkor még nem is igazán értette senki, hogy attól a naptól kezdve a Nirvana történelemmé vált. Most, 5-6 (vagy talán több) év távlatából már egészen más látni egy Nirvana oldalt. Ez a site az mp3-akban erős leginkább, de itt a multimédia tényleg multimédia. A létező szinte összes dolgot letölthetjük, ha a gépünket testre szeretnénk szabni, de ha a zenekar történelméről érdeklődnénk, akkor is bőven eltölthetünk akár másfél órát az oldalon. Negatívum, hogy az infók közül akad olyan, amit egy másik oldalról emeletek ki, így az angolul maradt. Pozitívum viszont, hogy a hangszerlistától egészen az mp3-as interjúkig minden itt van. Többek között elolvashatjátok a búcsúlevelet, amit az utolsó lövés előtt hagyott Kurt Cobain. Érdekes, ijesztő, fura és tulajdonképpen jó... mármint az oldal, nem maga a búcsúlevél.



-Adam1-



Az emberek többsége nem szeret orvoshoz járni — na nemcsak azért, mert ha menni kell, akkor már biztos, hogy van „VALAMI", hanem (legalább is a magam részéről) — amíg nem tudok a „rendellenes működésről", addig egész tűrhetően megvagyok. Aztán amikor pozitív eredményekről kezdenek beszélni előttem, az addig röhögve megtűrt „baljós érzések" „testet öltenek", és egyre betegebb leszek a tudattól, hogy valami nem stimmel testem rejtett szegleteinek működésében. Ezért az orvostudomány oldaláról nézve én egy tökéletes strucc vagyok, aki homokba dugott fejjel próbál nem tudomást venni a korral járó — és az élet végességére utaló — apró figyelmeztetésekről.

Történt, hogy a közelmúltban egy hosszas rábeszélést követően (és az ellenállásomat különböző fenyegetések hatására megtörve) — beadtam a derekam, és elköteleztem magam egy laborvizsgálat mellett. Már a gondolata is tekerintett egyet a gyomromon, de megfogadtam, hogy rejtett aggályaimat iróniával fogom elfojtani, és nyitott szemem valamint fülem a következő „Hónap dumájának" megalapozása érdekében fogja rögzíteni az ott tapasztaltakat...

Még öt perce sincs, hogy a rendelőt kinyitották reggel hét után, máris összezsúfolt tömeg gyülekezik egy szűk folyosón. A természetes fény tökéletes kizárása, önmagában is hullaházkedvre hangolja a klórszagtól ingerkedőket — csupán a neonfény tükröződik a rendelő-fehér csempékről vissza az amúgy is sápadozó ábrázatokra. Azonnal fel lehet mérni, hogy kik a hozzám hasonló „struccok", a kezdők, akik hacsak egy módjuk van rá, kerülik a hasonló „szafari élményeket", és kik a törzsvendég „beavatottak", akik tudják, hogy honnan kell sorszámot húzni, és látható elégedettséggel foglalják el a „legjobb" ülőhelyeket a labor bejárati ajtajának közelében. Ők azok, akik szemmel láthatóan jól érzik magukat, szó szerint doppingolja őket a környezet — az ismerősökkel élvezettel tárgyalják a betegségüket, ami miatt ismét összehozta őket a „jó sors".

Ők tudják, hogy a laboránsok még most kezdik lefőzni a reggeli kávét, (egyesek szerint) pirítani a hagymát a vér alá, amelyet frissen csapolva mindennap vámpír reggeliként fogyasztanak. Ők tudják, és a szemük sarkából máris próbálják bemérni és kitalálni, hogy kik azok, akik sorszámtól függetlenül, protekciósként fognak pofátlanul bedurakodni a sorukra tisztességesen várók elé.

A kezdeti „téged sem láttalak még itt" terepfelmérő tekintetek után a kialakult párok elkezdik legkedvesebb témájuk kitárgyalását: fekélyekről, levedző kivezető csövekről, vértől átitatott kötésekről, gyógyíthatatlan daganatokról, agyvérzésekről, embóliákról és „csak szakiskolát végzett egészségügyi dolgozók tudnák hogy még mikről" folyó kurzusukat. Érzem, ha nem tudok azonnal átváltani az előre megtervezett ironikus látásmódra, pillanatokon belül végigcsúszom hátammal a támasztott oszlopon, és elájulok!

Kegyetlen helyzetemet látva egy magam korabeli — bár luciferi kajánsággal mosolygó — úr a hóna alá gyűrt újságját ajánlja olvasgatásra, az talán majd segít a komor gondolatok elterelgetésében...

Magától nyílik az újság, érezni, a legkedvesebb írást többször is végig olvasták már, hát nézzük mi az: „Az FBI évenként, az elkövetett — tavaly 36.000 (!!!) — gyilkossággal végződött bűneset kivizsgálása után nyilvánosságra hozza az adott év legbizarrabb ügyeit" — ezekből mazsolázik a cikk... Csöbörből vödörbe estem, de már nem tudom megállni, hogy néhány esetbe ne olvassak bele, és el ne képzeljem a saját verziómat az üggyel kapcsolatban!

A 44 éves Megan Fry-t 14 rendőr lőtte le, amikor a szerencsétlen nő egy kiképző lőtérre tévedt. Amikor a nő észrevette, hogy az utcán néhány rendőr halad lassan, hirtelen előugrott és azt kiáltotta „Bu!". A rendőrök - azt gondolván, hogy egy előugró céltáblával van dolguk - azonnal tüzet nyitottak rá, és a leadott 67 lövésből 40 el is találta a „céltáblát". Az egyik rendőr szerint a nő „nagyon valódinak" tűnt.

Vajon miért pont „Bu"-t kiálthatott a szerencsétlen? „Bukócélnak ne nézzetek"! — mondatát törte talán derékba a gyorskezű rendőrök sortüze? Teljesen mindegy, mert a „Budapest is a beautiful city". mondat befejezésére sem maradt volna ideje!

És 67 leadott lövésből a 40 találat nem kevés egy kicsit?

A 26 éves Conrad Middletont ikertestvére gyilkolta meg, miután nem tudtak megegyezni a szüleik halála után rájuk hagyott ház tulajdonjogán. Conrad légúti problémával küszködött, nem érezte a szagokat, ezt kihasználva Brian kinyitotta a házban található 3 gázcsapott, gázzal elárasztva azt. Kint hagyott az asztalon egy doboz szivart, egy öngyújtót és egy cetlit, „Bocsáss meg" felirattal. Conrad rágyújtott, egy mozdulattal elpusztítva a házat és saját magát.

Conradnak tudnia kellett volna, hogy a dohányzás káros az egészségre! Briannek pedig, hogy Colombo felügyelő az ilyen esetek specialistája, tehát esélye sem volt!

A 17 éves David Danilt barátnője ölte meg, amikor a randevú után a fiú többet akart. Az udvarló ajánlatára egy duplacsövű vadászpuska adta meg a választ. Charla (a baratnő) édesapjától kapta a fegyvert „szükség esetére".

Meghalni azért, mert többször is akart volna találkozni a barátnőjével valaki, ez aztán az abszurd dolog! Eszembe jutnak kisiskolás napközis repetáink, melyek után Margit néni (a szakácsnő) is tüzelhetett volna a kis haspókokra, akik mindig többet akartak... Ugye nem értettem félre kevésbé az esetet, mint Charla a „szükség esetére" szituációt?

Javier Halos (27) végzetét a főbérlője okozta. Kirk Weston annyira feldühödött azon, hogy az albérlő már 8 éve nem fizetett bérleti díjat, hogy egy vécédeszkával halálra verte a szerencsétlent.

Kirk elment a W.C.-re és ábrándos tekintettel meredt az ülőkére. Valaki már megint elfelejtette felhajtani azt pisilés előtt! Ki más követhette el ezt a merényletet, mint az albérlő, aki ráadásul már a nyolcadik éve felejti el a fertőtlenítőszerekhez a hozzájárulást! Kirk egyre jobban felpörgette magát, idegei pattanásig feszültek. Aztán elszabadult a pokol! Kitépte helyéről az ülőkét, majd berontott albérlőjéhez. Nézd meg te piszok alak! Már megint ezt hagytad magad után! Azt akarod, hogy erre üljek rá?! Hát nem fogok! És elkezdte az ülőke szennyét rákenni Javier hajára. A hírekkel ellentétben Javiert az undor ölte meg...

John Joe Winter őrmester a felesége autóját megpakolta Trintynitrate nevű robbanóanyaggal (hasonló a C4-hez), és felrobbantotta. A hölgy Ford Taurusa 750 kg robbanóanyagot tartalmazott, ami közel a duplája a 168 áldozatot követelő oklahomai terrortámadás során használt robbanóanyagnak. A robbanást 14 kilométer távolságból is lehetett hallani. Az autó és az áldozat darabjait sosem találták meg, ellenben egy 55 méter mély krátert igen. Az útból kb. 500 méter tűnt el.

A temetéssel és a roncs elszállításával legalább nem volt gond!

Wanted! Aki lát az égen repülni 500 méter utat, azt kérjük, jelentse a rendőrségi ügyeletnek!

A híres amerikai atomtudós, Harold Simms meggyilkolta feleségét, mert az megcsalta a szomszéddal. Az asszony szemfestékét kicserélte uránium tartalmú keverékre, ami 3 hónap alatt végzett Helena Simmsszel. Bár az áldozat a sugárbetegség összes szimptómáját mutatta (kihullott a haja, megromlott a látása), sosem került orvoshoz.

Ő is „strucc" lehetett! Na hát ezért kell néha kihúzni a homokból a fejet! Én a borotvahabomra gyanakszom...

Lassan abbahagyom az olvasgatást és elmélkedést, tízesével nyomulnak befelé a csoportok, plusz két beszólítás közben a pofátlan protekciósok. Felváltva a nők, majd a férfiak csoportja követi egymást. A levegő is kezd elfogyni a szűk folyosón, előbb-utóbb itt az is beteg kinézetűvé válik, aki csak apró bajjal érkezett. Aztán úgy másfél, kétórai várakozás után mi is sorra kerülünk. Az éhgyomorral érkezett cukorbetegek a bekómálás határán, de aki merészelte elkövetni a reggeli táplálkozás bűnét, az eleve kiejtette magát bizonyos vizsgálatokból. Katonás a rend, utoljára a sorozóbizottság előtt éreztem így magam. Rövid, tömör, lényegre törő eligazítás következik. Aki a hólyagjában hozta a vizeletmintáját, az a folyosó tömegén átvergődve bemegy a neméneк megfelelő W.C.-be, megtölti a kis műanyag poharkáját, majd visszavergődve leteszi az asztalra. Mondanom sem kell talán, hogy a műanyagpoharasok elől csakúgy rebben szét a tömeg, senki sem kockáztatja a „cseppfertőzést"! Aki előre gondoskodott a mintavételezésről (üvegben hozta magával) az átönti az asztalon található műanyag ibrikbe! „Nem! A hozott üvegben nem lehet letenni, „most" kötelező az öntögetés"! Eddig még nem öklendeztem, most rám jön, legfeljebb a róka után majd fókázom is a végén egy nagyot. Szerencsére megúszom, a mellettem lévő bácsi reszkető kezén azonban látom, hogy csorog a „minta" — bevillan hirtelen, hogy gyermekkoromban nem ilyennek képzeltem a XXI. századot. Végre beülhetek a függöny mögé, egy idős laboránshölgy — idegesebbnek tűnik, mint én — akinek rövidesen a vérét veszik — kacskaringós ívet leírva kezével böki belém a tűut. A szúrás nem fáj, végre ismét férfinak érezhetem magam, de csak pillanatokig tart e kéjes érzés, mert az üvegcsék cseréje közben forgolódni kezd a hölgy, (akár egy hátrafelé is haladni képes motoros kaszkadőr) és a tű feszülni kezd az érben. Hát persze, hogy fáj, de most szóljak rá? — még a végén ijedtében kihúzza, és kezdi elölről, hát inkább tűrök. Másnapra kitartásomért egy húsz forintosnyi kék folt (valamint egy tűkarcolás nyoma !!! — ne kérdezd, mikor kaptam, én sem tudom!) a jutalmam sebzett karomon... Végre felállhatok és menekülhetek, bár az ajtóba besorakozott újabb turnus erőteljesen lassítja a tempóm. Senki szemében sem látom a részvét legapróbb jelét sem, ellenben a „de jó neked, te már végeztél" pillantásokat szinte mindenki tekintetében felfedezhetem!

Másnap délután kettőre leletosztásra vagyok hivatalos! Az előző nap szenvedő alanyait egyszerre szólítják, hát ilyet is csak háborús filmekben láttam eddig, amikor az éhező hadifoglyokat ráeresztik a pékek triciklijére. Betódul vagy 100 ember egy osztályteremnyi (de zsúfoltan berendezett) szobába, gyűrve, taposva az életképtelenebbeket.

Névszerinti szólítgatás, majd a fejek fölött kézről-kézre járó leletek a hátul állóknak... Személyiségi jogok és egyebek most nem számítanak, csak legyünk már rajta túl!

Az utcán fellélegzem, egy csomó dologból szuper vagyok, olyan szuper, hogy akár századosnak, vagy ezredesnek is elmehetnék, annyiból kaptam három csillagot! Negatívumot sem találtak sokat, szinte mindenem pozitív — hát kellett itt előre ördöggel megfesteni a falat?

Sz.JVC.

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III processzoral
- ABIT BX133 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, de még elérhető árfekvésű alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BX133 RAID alaplapot, 256MB memóriát, 40GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 850MHz-es processzor és egy kiváló videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 1000MHz-es processzor és a világ egyik leggyorsabb TV ki- és bemenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

189.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

239.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron proci
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 733 vagy Intel Pentium III 850MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 40GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét kielégíti.

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

159.900 Ft

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

114.900 Ft

BASE



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 128MB memóriája és 18GB-os merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 18GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

intel inside celeron

- Intel Celeron 633MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM

89.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 128MB SDRAM

104.900 Ft

WEBBOY



GERICOM mobile world

- Intel Pentium III vagy Celeron
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2, USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

intel inside pentium III

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 733MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CD-ROM

349.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 24x CDROM

399.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

459.900 Ft

AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 37.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Csevegő

Egy apró csalódás ért az e havi Csevi összeállítása közben. A múlt havi számban a következő mondattal zártam: „Küldjetek sok e-mailt, és varázsoljatok a mezőgazdasági Csevi-kétfedelűből egy korszerű vadászrepülőt, hogy a felhők felett is repkedhessünk vele!”. Nos az e-mailek számával nem is lenne baj, de a levelek többségének tartalma továbbra is az újság minősége körül köröz, amitől a Csevi-olvasók egy része már becsömörlött. És ugye azt is írtam, hogy: „A kapott levelekből vagyok kénytelen válogatni, amelyek olyanok, amilyenek. Rajtatok, olvasókon múlik, hogy mit küldtök és én milyen anyagból tudok gazdálkodni”. Az igazi áttörés tehát még nem következett be, de az apró, ám biztató jelek arra engednek következtetni, hogy azért lesz idő, amikor teljesen új, és a jelenleginél izgalmasabb témák is napirendre kerülnek majd!

Hello SzJVC! Most nincs kedvem dicsérni az újságot (amúgy is ez a legjobb!) Inkább egy-két kérdést tennék fel! Öröm lenne számomra, ha válaszolnál rájuk! 1. Miért lettél pont újságíró?

Mert a szénportól fulladok, és nem tudnék a föld alatt dolgozni (bányászat kiesett)! A lengőtrapézon soha nem ment a fejenállás — igaz a földön sem (a cirkusz művészeteknek tehát megint csak annyi). Amikor tűzoltónak jelentkeztem, akkor havi háromezer forintot kínáltak, ha adott pillanatban berontok a lángok közé és ezt (egy életveszélyes mutatványért) már akkor is keveselltem. A lovakat nagyon szeretem, de a testsúlyom miatt nem lennék ideális lovas (a zsoké szakma is ugrott). (Most egy kicsit komolyabban)! Pilótának éppen nem kellettem (túljelentkezés volt!), hát maradtak a szimulátorok. Édesapám is írogatott újságcikkeket annak idején (volt előttem egy példa), az 576 pedig szimulátorhoz értő újságírót keresett (hát összejött). Nagyon tömören talán ennyi (a történet).

2, Milyen gépen tesztelsz?

Éppen átalakítás alatt van, úgyhogy akármilyen röhejes is, ebben a pillanatban tényleg csak az Uriel tudna erre a kérdésre választ adni! Azt viszont elárulhatom, hogy egy Abit BH6-os alaplap, és egy Pentium-II (400 MHz-es) proci lecserélése van folyamatban. A memória mérete (192 MByte) most még nem fog növekedni, és egyelőre a SB Live hangkártya is kielégíti a hangzásbéli igényeimet. A Riva TNT-I 16 Megás videokártyám talán egy kicsit bicegősnek tűnhet rendszeremben, de annak cseréjét még nem tartom indokoltnak, kivárom, mire lesz majd a legérdemesebb váltani.

3. Mennyit nyomnak az aktuális számból havonta (ha nem akarsz válaszolni, akkor csak arra, hogy 4000 alatt vagy felett)?

Jóval felette!

4. Kinek volt az ötlete a Hónap dumája?

Még annak idején a Zolee főszerkesztő úrnak. Mi csak hagyománykövetők vagyunk.

5. A többieknek milyen gépük van?

Ha jól tudom, akkor PC-jük.

6. Kik igazából jelenleg az 576 írói?

Adam[1], Ago, Balage, Bazska, Clemi, GyZ, KeFe™, Sz.JVC., Uriel és VargaB. az állandó mag.

7. Lesz a teljes stábról fénykép egyszer?

Nem. Vagy ha mégis, akkor az legyen majd meglepetés.

8. Miért pont az USAF a kedvenc játékod?

Összhatását tekintve jelen pillanatban az egyik legjobb repülőgép-szimulátor (csak azok a kihalt repterei ne lennének!).

9. Egyáltalán szimulátorokon kívül próbáltál már ki más stílusú játékot? (ha igen, akkor mi volt a neve?)

Természetesen! Commodore 64-en mindenevő voltam, mert akkor még nagy élményt jelentett bármivel játszani, és időm is sokkal több volt! Amigán már nem volt jellemző a végigjátszás, de azért kipróbáltam, amihez csak hozzájutottam. PC-n a szimulátorokon kívül (!) — mert ott a mai napig mindenevő vagyok — már „csak” az RTS, FPS, némely akció-játék, sport, és sakk programokat szeretem. (Mivel neveket is kértél, ezért párat azok közül, amikkel heteket, vagy akár hónapokat is képes voltam eltölteni és különösebb fejtörés nélkül az eszembe jutnak: Defender Of The Crown, Sim City, Delta Force, 3D Home (ez egy háztervező program), Viper Racing). Mint ahogy a felsorolásból észrevehetted, a szerep- és kalandjátékok nálam nem jönnek be. Ettől függetlenül nagyon szívesen helyet adok nekik az újságban, csak nekem ne kelljen velük játszani!

Üdv Bennszülött! (Már olyan régen vagy az 576KByte-nál, hogy már szinte bent születtél. Nem? De.) (...) Már jó ideje olvasom az 576-ot (de ez gondolom, nem érdekel senkit). Mikor megjött még tavaly elején a csekk, hogy sajnos az egész évre befizetett előfizetésem már csak 2 hónapig érvényes egy kicsit (nagyon) elszontyolodtam. Nem is hosszabbítottam meg az előfizetést.

Jó, hogy említed! Bár erről nem szívesen beszéltünk eddig (mert a KByte történetének talán legnagyobb bakija volt ez a húzás), — ugyanakkor illik végre tiszta vizet önteni a pohárba! Tény, hogy a 100 oldalra történő váltás költségnövekményét az előfizetőink válláról nem vettük le. Nem biztos, hogy kötelezően vállalnunk kellett volna a következményeket, de nagyobb odafigyeléssel, jobb marketing munkával elkerülhető lett volna, hogy egy részük ezt követően bemondja nekünk az unalmast. Amikor átvettem a lapot, az egyik legnagyobb kérdés az volt, hogy hogyan tudnám helyrehozni ezt a ballépést. „Ez ám a nagy szám 1 év meg 6 szám” akciónk ennek „reményében” indult, és amit talán veszítettetek a réven, azt nyertétek a vámon általa!

Persze ez nem azt jelentette, hogy nem követtem volna a dolgokat. Az első kommandírozásod alatt kijött újságod is megvan (Július). Nem volt semmi. Aztán legközelebb csak a szeptemberi-t vettem meg. Abban meg mit látok? Egy nagy szájat. Így már nekem is megérte volna, ha lett volna annyi lém. Így azért még tolult a dolog egészen idén márciusig. Akkor már nem bírtam tovább (pénzügyileg meg igen) és meg is rendeltem 1 évre az előfizetést. És a hat számban azokat tettem, amik kimaradtak a kimaradásom alatt, szóval a mostani februári szám kivételével végül is megvannak az újságok.

Ezek szerint bejöttek az elképzeléseink?!

Sőt! A 6 számmal éppen egyszerre jött meg a márciusi szám is, szóval volt mit olvasnom. Naná. Hiszen a 6 megrendelt régebbi újságok között benne volt az 1998-as július-augusztusi is. (...) Amúgy a 6 megrendelt számban volt benne a 2000. augusztusi is, szóval egyszerre 2 stábfotót is kaptam. 43. Ne izgulj én nem hasonlítalak semmihez. Csak az a szám gondolkoztatott el. (...) Valószínűleg majd én is 43 évesen nyomni fogom majd a játékokat (gondolom az asszony örömére. Csak egy személyes kérdés: (ha nem akarsz, nem kell válaszolni) van családod? (Ez csak így eszembe jutott, míg révetegen tekingetek a jövőbe.)

Igen, van. Feleség, és két fiúgyermek (18,14) várnak otthon esténként. És ha már a chat-interjú kapcsán elárultam ott, akkor most itt is bejelentem ünnepélyesen, hogy az eddig „titkosított”, Szöcske aláírással tesztelő újságírónk, (aki főként a (foci) manager-programok kedvelője), a nagyobbik fiam.

Más: a márciusi számban benne van, hogy a „KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: áPRILIS 18-TÓL!” Már nem hozza ki a postás, ha megrendeltem? Na jó ez csak vicc volt. Nem erre gondolta. Hanem arra, hogy már 20-án meg is kaptam (18+posta) az áprilisi számot. Szóval nagyon pontosak vagytok. Hozzátok is állítottam az időt. Na de nézzük csak ezt az újságot.

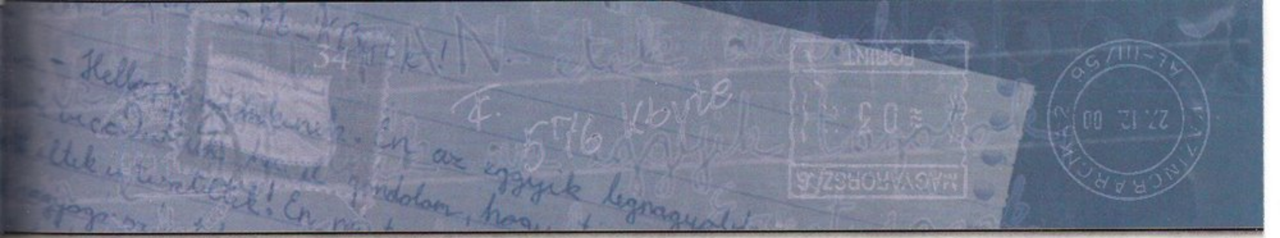
Szerintem jó 5let, hogy kiírjátok a címlapra felülre, hogy úgy milyen játékoknak az előfordulási esélye közelít a 100%-hoz. De azért a kis ördögnek mit keres a kis kezecskéje a tehénke lába között, aki még nyitott szájjal liheg is hozzá?

Tudod: „Rossz, aki rosszra gondol”... Bár ha egyre gondolunk, abban semmi rossz sincs!

Na de mind1. Menjünk beljebb. Remélem, nem csak úgy elejtettétek ezt a képet a 0. oldalon a Desperados-ból, hanem tesztelni is fogjátok. A első oldalon viszont már van egyből egy újdonság, amit nem is reklámoztok túl: az 1990-1999-es számok 100Ft/db-ért lehet beszerezni. Ez szerintem nagyon jó. Ha én ma nem eszek, akár újabb 6 számot is megvehetek. Akár szlogennek is jó lenne, de akkor Etiópia után itt lenne a legtöbb vékony emberke.

Az első kérdésedre ezóta biztosan megkaptad a választ. Egy böjtnapba pedig még senki sem halt bele, sőt! Csak ajánlani tudom mindenkinek!

A 2. oldalon (azért nem elemzem végig oldalanként) látható is, hogy azért van mit ünnepelni! 10. szám. De azért nem csak ez. Szerintem az értékelő nagyon jó lett. Zolának és nektek köszönet érte. 3. oldal: az e-mail és az internet címetek közötti vessző miért van aláhúzva? (Csakhogy had találjak már egy kis hibát is az újságban! Hírek, azaz nem is hírek, hanem NEWS. Én speciel (egyéni vélemény tudom) nem szeretem ezt az elamerikanizálódást. Pl.: még tavaly Hírek volt. Persze ez is csak egy apróság. Amúgy dizájnilag jó. (Ha én azt mondom, hogy valami jó, arra mérget lehet venni, hogy jobb a jónál. A'la Matula.



A'la előző csevi. Például az előzetest is „Előzetes"-nek hívjátok, és ez így is van rendjén. Amúgy nagyon örültem, hogy éppen a The DreamLand Chronicles: Freedom Ridge-ről írtatok, mert éppen mostanában fog megjelenni egy X-Com Enforcer nevű progi. Azt hittem, hogy ez lesz az a játék, amit talán a 2000-es februári számban dobtatok fel hírként, és amiről írtatok most is. Amúgy már azóta megtaláltam, hogy mi is lesz az. Csak egy olyan Serius Sam-es (nekem nagyon bejött), de külsőnézeti shooter. Mivel láttam a tartalomban, hogy két (!) F1-szimulátor is lesz az újságban így az olyan kis apróságokat, mint a Black&White, Fallout Tactics, Settlers4 simán átugráltam. A 46. oldalon viszont kéziféket vágtam be, mert az F1 után a Nagy Fehér Cápa trónol a második helyen. A Háborgó mélység tényleg jó alcím. Király volt az a film. (Azóta nem merek belemenni a Balatonba. Jó a cikk (Ago).

Pedig ha tudnád! Nem mindenkinél jött be, de örülök, hogy legalább neked tetszett!

Háát a poszter egy kicsit lehangoló, de egyben mégis jó. Most legalább nem kell gondolkoznom, hogy melyik oldallal tegyem ki a falra (már ha van még egynek hely egyáltalán. De már van, hiszen most kezdem a plafon poszteresítését, hiszen a Summoner poszter csak annyit ér, mint a játék. 91%-ot. Ha azt a képet a játék engine-jéből készítették, akkor minden elismerésem, de ha renderelték, akkor minden nem elismerésem az övék. (Szögletesek a dolgok.) Viszont a Fallout Tactics poszter király. Szóval minden rendben. Végre valahára elérkeztem az F1 Racing Championship-hez. Név: Ago (Maradjon a cápáknál?). A stábfotón nem láttam, mert érdekelt volna, hogy hány éves. Így kezdődik az ismertetés: „A Ubi Soft gondolt egy jó nagyot és felbátorodva az Electronic Arts sportjátékainak sikerén átevezett a szimulátorok világába, itt is egészen pontosan még kihasználatlannak számító Forma 1 területére, hogy saját játékával próbálkozzon betörni erre a piacra." Ennyit idézek a bevezetőből (pedig még lenne mit). (A helyesírási hibákat most nem sorolom fel. Én is szoktam hibázni. Pl.: Ubisoft az nem Ubi Soft) 1. „..átevezett a szimulátorok világába.": Monaco GP mi volt, ha már csak az F1-nél maradunk? 2.: hogy mennyire kihasználatlan az F1 a számítógépes játékok terén azt a következő oldalon megtalálhatjuk a bevezetőben. 3.: szerintem nem kell betörnie a piacra. Sem a számítógépes játékok, sem az F1-es játékok piacára. Mivel már megtette. A bevezető után rendben is lennénk egészen a 3. hasáb 1. bekezdéséig. Ott az van, hogy nem lehet beállítani a törést. Jól is néznénk ki, ha egy 2001-es játékban nem lennének törés effektek. Hogy hol lehet beállítani azt a pontosan kétféle hatásfokú törést? Hát itt: Options/Car Setup. Hogy „nincsenek látható nyomai az amortizációnak"? Az első versenyem úgy kezdődött, hogy egy előttem vergődő Sauber Petronas-nak kigyulladt a motorja és végigégette a kocsimat. Én persze (lányos) zavaromban elpirulva 200km/h-val belebarmoltam hátulról. Úgy, hogy leszakadt a kocsim orra és a két kerekem, a Petronas-nak meg a 2 hátsó kereke a szárnyával egyetemben. Szerintem a rombolóknak bőven elég, hogy egy lángot és füstöt okádó, fél hátsóját nélkülöző, pörgő kocsikat látnak. Nem? Ennyit erről. Nekem annyira nem volt zűrös, hogy 99-es pilóták voltak (mivel nagy Damon Hill rajongó voltam), noha én is jobban örültem volna, ha friss a game. A teszt befejezése már rendben van: összegezve: szép, jó, csak nem aktuális. (Most jut eszembe, hogy a box kidolgozottságát is figyelmen kívül hagyta, hiszen az elküldött képeken is láthatjátok, hogy milyen jól meg van csinálva. A mozgások is elég realisztikusak lettek. Még egy kérdés azért maradt. Az értékelőt ki írja? Mert, mint írtam az előbb a teszt végén dicséri a kinézetett, csak az aktualitással van baj, erre az értékelőben 7-et ad a Látványra. Az egész játékra meg a 78%-ot. Amennyi %-kal jobb ez a játék, annyival gyengébb ez a teszt. Persze lehet, hogy csak az én csőrömnek nem tetszik. Akkor bocsi. Küldök pár képet ebből a játékból egy következő e-mail-ben.

A képeket megkaptam, valóban ripityára törted benne valamennyi versenyautódat! Remélem, hogy Ago túl fogja élni a töréstesztjeid, és legközelebb jobban odafigyel arra, mit ír le a KByte lapjain!

Na de lapozzunk tovább. A Shebhesshég Dhémonha már mindjárt más.

Az alcím is már azt sejteti, hogy nem a hétvégén nézi majd először az F1-et.

Erről a cikkről csak annyit írnék, hogy jó. Sőt jobb a jónál, mert itt már látszik, érződik, hogy érti is azt amit ír a cikkíró. Nem ismerem S.D.-t. Szóval nem azért dicsérem.

Később elárulom, bár a stílusából illett volna felismerned, hogy ki az, aki nem átallott a „Shebesshég Dhémonha" álnév mögé rejtőzni, s inkognitóját elfedve a KByte-ban ficeregni.

Hoppá. Mámeg mennyit írtam. Na siessünk csak. A Counter Strike nem áll közel hozzám, de azokat a képregényeket ne hagyjátok már ki! Ha nem problem. Nagyon királyak. Jó ötlet volt a két magyar fejlesztőcsapat interjúja. A HardWARe szerintem jó rovat, mert röviden és tömören leírjátok a lényeget, mit miért, és mit miért nem érdemes venni, azaz mindenki megtalálhatja a pici szívéhez (és pénztárcájához) közelálló konfigot. A Cinkelt Lapokkal nincs bajom, de ma már mindenkinek van internete, szóval beszerezheti a Cheat-eket. De mi van, ha nincs mondhatjátok ti. És ezzel meg is győztetek.

A SzösszeNET király, csak úgy, mint A HÓNAP DUMÁJA. Így is van rendjén. A Csevegő hozta a szokásos(nál jobb) formáját. Végre már te sem húztad fel magad semmin. Nem mintha nem értettem volna egyet veled. Hiszen egy olyan mondatara, hogy „lapos a csevegő", vagy „gyenge a cikk" (magyarázatok nélkül) én sem tudnék mit írni.

A mostani CSevi szerintem hangulatos, könnyed hangvételű volt, tele finom humorral. Csak így tovább. Azért az újság végére is akad egy-két megjegyzésem.

A 97. oldalon „www.576.hu" a hátsó borítón meg „WWW.576.HU". Szerintem ezzel nem értek el figyelemfelkeltést. Már mástól is hallottam (a húgom osztályában), hogy azon nevetgéltek, hogy nagybetűvel van a www. Az igaz, hogy így is elfogadja a legtöbb böngésző, de szerintem sokkal „profibb" lenne, ha kiírnátok, hogy: „http://www.576.hu". Nem? Persze ez a legkevesebb. Csak megjegyeztem. Amúgy az is szerintem előrelépés, hogy a májusi szám már 16-án várható. Végén még a hónap első napjaiban megkapjuk az 576KByte-unkat. Várjuk!! Örök üdvözlettel (Ezt nem tudom honnan vettem ezt az elköszönést. De jó hangzik.): Wajk

Remek elemzés volt, érdeklődéssel olvastam, és köszönöm, hogy olyan hibákra hívtad fel a figyelmem, amik fölött átsiklottam eddig!

Hi Sz.JVC.! In medias res. Az újság igényes csak egy-két észrevétel. Elhiszem, hogy GyZ szuper, de azért nem kéne az újság negyedét 25 oldalt (2001 márc.) rábízni.

Ha egyszer szuper, akkor miért ne? Ha azt írtad volna, hogy nem is annyira szuper, vagy unalmas a stílusa, esetleg szakszerűtlen halandzsákat ír, akkor megértem a kifogásod, de így... Miért irritál az a 25 oldal? Gy.Z. az egyetlen „főállású" újságírónk, csakúgy, mint annak idején (emlékszik még rá valaki?) V.Z. volt. Nem vagy egyébként egyedül! Martin nemrégen a vállát átölelve hozta elém az általa „Balázs"-nak nevezett Lacit, (!) és mint médiaigazgatóm „megkért", hogy legyek szíves több munkát adni neki Gy.Z. rovására. (?!) Engedtem a nyomásnak, adtam Lacinak írni valót, mert egy nagyon rendes srác, és ha beérik, biztosan a legjobbak közé küzdi majd fel magát, de legutóbbi munkáját éppen az előbbi levél is keményen kritizálja! Gy.Z. viszont még álnéven is a „Shebesshég Dhémonha"-ként befutó, vagyis a KByte egyik favoritja! Akkor most kérdezem, hogy mi a bajod vele?

Az áprilisi poszter elég igénytelen. Ha nincsen jobb, inkább ne legyen. (...) L.T.

Ismét egy sommás vélemény, csak tudnám, hogy mit kezdjek vele! A poszter ugye két oldalas, elképzelhető, hogy az egyik fele kevésbé jön be! Ha tudni akarod, én a márciusi lyukas hasú, leszakadt állú zombitól hányom el magam, amikor a szemem elé kerül, ettől függetlenül VargaB. kierőszakolta, mert szerinte vannak, akik ha lefekvés előtt nem nézegethetik a falon legalább fél órát, el sem tudnak aludni! Kedvezzünk hát nekik is! — Amúgy biztos, hogy az áprilisi poszterrel van bajod?

Most egy régebbi e-mail következik, amit magam sem tudom, hogy miért őrizgettem eddig, de az előző levél hatására hogy, hogy nem, előkerült a vinyó-fiók mélyéről:

Szia Sz.JVC.! Régi olvasója vagyok az 576Kbyte-nak, talán, ha 10 számhoz nem volt szerencsém. Szépen követtem mindig az újság változásait, néha örültem nekik, néha meg bosszankodtam. Volt már úgy, hogy elsirattam, meg olyan is, hogy nem győztem vele betelni. Mielőtt CoVboy bevezette volna a 100 oldalas 576-ot, már kezdtem lemondani róla. Hiszen ott volt az igen erős konkurencia, full játék, minden témában frankó írások, ezzel szemben az 576 jó rövid volt (de legalább olcsó. Az egyedüli, ami miatt megvettem a lapot, az a stáb miatt volt. Majd berosáltam már a képaláírásoktól is! Ezek a srácok régi motorosok voltak, értet-



tek a dolgukhoz, volt stílusuk. A konkurenciánál pedig jöttek, mentek az emberek, még a nevüket sem lehetett megjegyezni. na, de ne kalandozzunk el, jött a 100 oldalas 576. Örültem, de nagyon, ismét visszatért a derűlátásom. Vettem is a lapot, aztán bekövetkezett egy kis pangás, nem nagyon érdekeltek a játékok. Ki is hagytam pár számot. Aztán egyszer, míg a vonatra vártam, belelapoztam az új 576-ba. ÁÁÁÁÁÁÁ, kirúgták CoVboy-t, ÁÁÁÁÁÁÁ leköszönt TJ meg VZ! Kész, gémóver. Le voltam döbbenve. Ezt az újságot ez a brancs éltette, nem csak szimpla száraz szövegek voltak, „élt" az újság. Mi lesz most? **(...)** Aztán eljött a januári szám! Már a borítótól is lehidaltam! Ehh, mondom, ez már nagybetűs DESIGN! Jómagam is a szakmában dolgozom, mondhatni (webdesigneri munkakörben), és nagyon tetszett! Tökéletes összhatás. Belelapoztam, és a belső is igencsak tetszett! Sokan kifogásolták azóta a majdnem fehér háttereket, de szerintem nagyon jó! Elkezdtem olvasgatni, de igazából egyik cikk sem érdekelt, ki sem játszottam a munkából, esélyem sem volt egy jó kis játékra, így tehát nagyjából csak átlapoztam. Később a vonaton elővettem, úgy sem volt jobb dolgom. Mivel is kezdjük? A hónap játéka biztos jó lesz elsőnek. Belekezdetem tehát a Giants leírás olvasásába. Nem fogod elhinni, mi történt! Röhögtem! Az új számok óta először! Gyorsan megnéztem, ki írta a cikket. Gy.Z. No, ezt megjegyezzük. Azóta, ha megveszem az 576-ot, mindig Gy.Z. cikkeivel kezdem! Akkor is, ha totál nem érdekel a játék, mert neki van stílusa, jó olvasni az írásait! **(...)** A Hónap dumája iszonyat bejött! Hajrá Gy.Z. meg Emil! **(...)** A hónap dumája rulz! Más most nem jut az eszembe, szóval befejezem. Jó munkát, sok sikert, frankó leveleket és minden jót kívánok! Shame

No comment.

Hi Sz.JVC.! Az újság egyszerűen király, ám eme levél nem dicsérő levél lesz! Pontokba szedem problémáimat. (1): - Az újság papírjának minősége kb. a WC papír minőségével ér fel! Bemegyek a boltba, hogy megvegyem ez égi áldást, és nem a feliratról ismerem fel, hogy 576, hanem a harmonikusan hullámzó lapok összhangjáról! A régi 100 oldalas 576 papírminősége tökéletes volt. Az is lehet, hogy e minőség abból az októl származhat, hogy össze van kapcsolva, és nem ragasztva. Ha ez így van, akkor újra úgy kéne, hogy legyen, mint a régi 100 oldalas 576-ban. Plíz tegyél ennek érdekében valamit! (Hozzászólás: a borító kisebb, mint az első lap!)

A WC papír minőséget nyilván enyhe költői túlzásnak szántad, de értem a problémád! Uriel szokott arról panaszkodni, (talán már tudjátok, ő egy számtech. boltban dolgozik) hogy nem egyszer kapják meg kettőbe hajtva, elszakítva, összegyűrve a KByte legújabb számait. Foglalkozunk a problémával, tudunk róla, keressük a megoldást, hogyan lehetne a lapterjesztőket rávenni arra, hogy azért a nem kevés pénzért, amit „lekaszálnak" szolgáltatás címszó alatt, legyenek szívesek minőségi munkát nyújtani! A ragasztott formátummal jelen állás szerint összeegyeztethetetlen a poszter, ami miatt végül is megtörtént ez az egész változtatás, tehát visszatérni mostanában biztosan nem fogunk, de a problémánkat minden féleképpen jelezzük a már említett illetékesek felé. További problémám, amiről ugyan te nem tudhatsz, de ha már szóba került, akkor megragadom az alkalmat és kérem a segítségeteket — amely a lap elosztásával kapcsolatos. Több vidéki városban is tettem már szúrópróbaszerűen „próbavásárlást"... Szinte hihetetlen, de sajnos igaz, hogy nagyobb városok főterein (ahol azért a legmeghatározóbb a forgalom) az újságárusok 1, vagy 2 darab KByte-ot kapnak, hiába is próbálnak meg többet rendelni! Ugyanakkor több száz eladatlan példány jön vissza hozzánk hónapról-hónapra. Segíteni abban tudtok, hogy amennyiben a lakóhelyeteken problémás a KByte-hoz hozzájutnotok, azt jelzitek felénk e-mailben. Előre is köszönjük!

(2): -"Humort! Emberek! Humort! „ - kiáltottam föl-alá szaladgálva a hálószobában. Egy évet kell, hogy olvassak ahhoz, hogy találjak egy jó poént. (Tisztelet a kivételnek.) (Akinek nem inge ne vegye magára.) Főleg rólad van szó szjvc!

Mint a nemecsek, csupa kisbetűvel! Biztosan megérdemlem...

Igen, a Cseviről beszélek. Néha löksz egyet-kettőt, de messze nem vagy olyan humoros, mint Covboy. (Igen tudom, hogy ez már nagyon régi téma, de most mit csináljak)? Igaz az is, hogy amit ő csinált, az se a tökéletes, mert néha egy jól irányzott poénnal kitért a válaszadás elől. Az se, ez se üti meg a tökéletes színvonalat. Viszont nemhiába szokták mondani.

Amikor főszeri lettem, millió jó- és kevésbé jó tanácsot kaptam arra nézve, hogy mit, és hogyan csináljak. Ma már tudom, hogy a legjobb ötleteket azok adták, akik azt kérték, hogy senkire se akarjak hasonlítani — természetesen önmagamon kívül. (Az első Csevimben sajnos még nem ezt az elvet követtem, és később az „alaphangon" változtatni nehezebb volt, mint azt eredetileg gondoltam volna)! Tudom, hogy hozzászoktatok egy humoros stílushoz, amelynek hangulatát a szakma nagyjai adták, — tegyük hozzá: több éves rutinnal a hátuk mögött. A csikócsapatnak a hátam mögött amikor elkezdte a „szakmát", millió — főleg a rutintalanságból eredő — problémával kellett megküzdenie, ami sokszor begörcsölte a srácokat. Az erőltetett, mosolyt fakasztani képtelen humornál pedig (ezt még Dale Carnegie is úgy tanította, hogy) nincs égőbb a világon! A „humor stopot" azóta feloldottuk, de az öncélú erőltetésétől továbbra is tartózkodunk.

(3): -Ez egy rövidebb kritizálás: Én elhiszem hogy a cikkek alkotói nagy okosak és műveltek, de kevesebb idegen szót használjanak, mert vannak olyan analfabéták is, mint én! Nem is egy! És szerintem, nem lenne olyan nehéz ezt megvalósítani! „ Az arany középút „ Ezektől eltekintve az újság szuper!

Nagyon örülök ennek a megjegyzésednek (is)! Két vagy három hete talán, hogy hatalmas vitám kerekedett az egyik tesztéssel épp ez ügyben. Kifogásoltam ugyanis, hogy a cikkeihez egyre sűrűbben kell elővennem az Idegen Szavak És Kifejezések Szótárát — ellenőrizendő, hogy valóban a helyükön vannak-e az általa előszeretettel használt, de a köznyelvben nem élő szavak. (Ráadásul a „toxikál" kifejezést, mint „gyorsítást" akarta beadni nekem). Szerinte közérthető volt az irománya, én pedig tudom, hogy már-már gusztustalanul sznob! A leveled olvasva talán ezután jobban fog hinni nekem...

És most egy pár tanács: (1): -Nagyon fontos lenne, hogy az értékelő egyik sarkába mindig rakjátok be, hogy aktuális játék hány CD-s! Szerintem ez se lenne egy nehéz művelet, és sok tinta! Akár a gépigényhez be is lehetne biggyeszteni! (2): -több, (nem csak 4) játék előzetes kéne a „következő havi számunkban" résznél! Written by Hezw

Há-hááá! (1) Gondolkodtam, hogy ez meg miért is birizgálhatja a te fantáziád?! Aztán leesett... (2) Nekem még az a négy is nagyon sok, az egyetlen része a KByte-nak, amit kifejezetten nem szeretek írogatni, de meg ne kérdezzétek, hogy miért!

Nagyon nagy baj van! Nem lehet Pécsen sehol, Hangsúlyoznám SEHOL nem lehet kapni az 576-ot, pedig ez (lenne)a kedvenc újságom. Előfizetni nem tudok. Meg amúgy is kéne még vennem duplafenit, meg Bye! HJPOWER!

Na erről beszéltem az előbbi levél elején!

Csá SzJVC! A véleményemet fejtеném ki az új 576-ról. Hát igen. Enyhén szólva király lett. Az új értékelő tényleg nagyon rulez, főleg, hogy változik a háttere, és nem mindig ugyanazt a képséget kell bámulni. A cikkek tartalmilag nagyon királyak, és humorosak. Én például Egy-két poén hatására anyámat kezdtem riogatni, mert nem tudta, miért röhögök a vécében. A poszter szintén állat lett, és az újság is igényes, és ezt csak neked köszönhetjük.

Van, aki egyszínű hátteret szeretne, és van, akinél a változó jön be. Az előző levél írója szerint egy évig kell olvasnia „(tisztelet a kivételnek)", amíg talál egy poént, te pedig a hangos nyerítéseddel hoztat anyukádra a frászt... Lehet vajon olyat alkotni, ami mindenkinek megfelel? — Nincsen olyan, hogy „csak neked" — csapatmunkában készül a KByte!

Más. Romlatok. Az újság 1 napot késett.

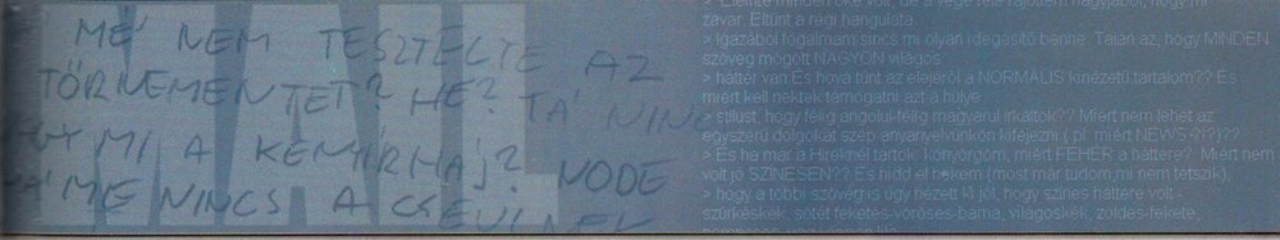
Cáfolom, még egy nappal előbb is jött ki a nyomdából, mint a határideje lett volna! Ha mégis késett, az a Posta, ill. a terjesztő sara!

A bevezetőt gondolom az „Úgyse olvassa el senki" megfontolásból szabtátok ilyen rövidre, de szerintem 1 oldalt megérne, mint régen.

Karakterszámra ugyanott van, mint a régi, igaz az apró betűméret miatt nehezebben olvasható, de legalább kevesebb helyet vesz el a leírásoktól!

A hardver rovat jó. Ja, és lenne még a végére egy építő jellegű ötletem. A 3 gépigényt kéne használni, a tényleges minimumot, a gyári minimumot, és az ajánlottat. Ez azért kell, mert a Blair vol.2 és a DiabloII is fut 166Mhz-n 32 Mb-ram és 2 Mb -os S3inc Trio64+ kártyán. Jól. A Carmageddon 2000 is elindult, de az lassan ment. na csá Mr.Bush

Én egyéb kategóriákat is beven-



nék, de akkor tesztelni sem kellene, csak leírni a gépigényeket. Az új gépigények: Fejlesztő min., fejlesztő ajánlott, forgalmazó min., forgalmazó ajánlott, tesztelő min., tesztelő ajánlott, a legokoskodóbb olvasó ajánlata, „a NASA számítógépén hogyan száguld", „a szomszéd Pistike gépén hogyan döcög", „a közértes Manci néni pénztárgépén elindul-e" kategória.

Szevasz Sz.JVC.! Kicsit túl van már tervezve az 576! Nekem nem tetszik. Mondjuk, nem ezért veszem hónapról-hónapra, de azért fontos. A lap másban klassz, de a design nem klappol. Túl van már erőltetve. Nem értem minek kell ezzel nektek görcsölni. Véleményem szerint nézzétek meg az 576 Konzol-t és az 50 oldalas CoVboy-féle KByte-ot és gyúrjátok össze 100 oldalban. Ennél szebbet nem tudtok csinálni. Hidd el, Isten lenne. Mondjuk, úgysem csinálod meg, de azért leírtam. Hátha!? Zalavári Peti
Az egyenes beszéd az, ami miatt betettem a Csevibe ezt a levelet! Letisztult, nyílt, és tiszta gondolatok! Tartsuk tiszteletben Peti véleményét, és játsszunk el a gondolattal: gyúrjunk! Sőt gyúrjuk össze 100 oldalban! Annál szebbet úgysem tudunk csinálni! De szééép! De hiszen ez a januári KByte! Én nem is értem, hogy minek görcsölünk! Balázs ne tartsd vissza magad, nyugodtan röhöghetsz hangosan! Igen, kínodban is!

Szeva Sz.JVC.!
Te ugye az AERO-magazinra gondoltál a Cseviben?! Üdv.: Zak
Gondolhattam volna rájuk is, mert őket is rendszeresen olvasom, de én a Top Gun-ra gondoltam akkor éppen!

Szia Sz.JVC.! 2001.ápr.19-én reggel 7 órakor célba vettem az újságost, hogy megvegyem az 576 KByte-ot. Az újságos amikor meglátott már tudta, hogy miért jöttem. Szépen rendre olvasom a cikkeket, amikhez most gratulálok, mert mindegyik kifogástalan volt! Elérkeztem a Csevegőhöz és elolvastam azt a hozzáfűzésed, amelyben egy bizonyos repülős szaklapról írsz. Véleményünk megegyezik! Régóta veszem az 576-ot és itt is voltak erős, nagyon erős és néha kicsit gyengébb számok. De mégis, ha nem is megszokásból de mindig megvettem a lapot. És tudod többszöri elemzés után mégis megtetszett a gyengébb szám is! Talán azért, mert már ennyi év után (5 éve) egy kicsit a szívünkhöz nőtt (az enyémhez biztos)! Nos csak ennyit szerettem volna, további sok sikert Neked és Csapatodnak! Gucso
Halálra ítélt az a lap, amely nem tudja kialakítani az állandó olvasótáborát. Köszönöm neked, és a törzsvásárlóinknak is a bizalmat, a folyamatos támogatást, amely életben tart bennünket, vagyis az 576 KByte-ot!

Hi All! Először is: BHÜ (Boldog Húsvéti Ünnepeket) mindenkinek és boldog Nőnapot minden nőnek (nem csak a szerkesztőség bélieknek)!
Gavallérnak születni kell, mert az úr a pokolban is úr! Mi? Hogy? Ki? BHŰ?
Tegyünk egy 180-ast!
Egye fene, tegyünk! Akkor én is kérek egy kapucsínót, cukor nélkül!
A lap most is nagyon cool, mint úgy kábé minden hónapban! Most hízik a májad, mi? Akkor leveheted az övedet, mert tovább fog hízni!
A kezelőorvosaim meg higgyék, hogy alkoholista lett a betegük! Az ápoló nénik pedig, hogy mutogatós bácsi, mert hogy az övnélküli gatyóm elkezdett lecsúszni...
Frankó kis poster-t slisszantatok be a lapba, már rég a falamon van! Éppen nem lett volna rossz egy Black & White-os poszter sem, de nem dőlt össze a világ nélküle sem! Ahogy lapozgattam a lapok közt, észre vettem, hogy aránylag hosszúak a leírások, ami nem baj, sőt, legalább többet megtudunk az adott gaméről! No meg az új értékelő! Congratulation „Zolinak Szombathelyről" (lehet, hogy rosszul emlékek, sorry!) a stramm ötletért! A tartalommal sincs semmi gond. Főleg az új szövegelőknek, pl.: The GothetaR (kihagy a memory-m, úgyhogy lehet, hogy ez is kiesett, dettó!). A szövegét nagyon faltam! Nem semmi a főszer! Ennyit a dicséretekről. Májzsugorítás következik!
Új szövegelők vannak? Én faltam, te faltad, ő fa(u)lt! Büntető rúgás következik! Csak ne adj kötényt! Könyörgöm ne a lábam közé! OK, a májamat lehet, annak már úgyis annyi!
Úgy kapcsiból a Sim's House Party képeit hoznám fel vádként, ugyanis nagyon fun képek azok (KACAJ FOREVER!), meg jók is a szövegek hozzá, csak épp nem mutatják a játék újításait. Az összes kép közül csak eggyetlen1en találtam egy új dolgot: egy szép nagy hangszórót! Semmi más! Nuku! Arézfánfütyülőrézangyalát,vagymiafene! Amúgy kedvelem a lapot (sőt...), de az ilyet utálom. **(...)** Asszem más nincs...azon kívül, hogy megírjam még azt, hogy a site-on javítani kéne, mivel az összes betű egy sorba van összesűrítve, magyarán ELOLVASHATATLAN! Hát ennyi! -by Diablo-

Helló Janó! Mi volt az a duma a chaton, hogy „a következő számban majd erről írok bővebben..." . A csevibe való bekerülésről beszélek. Én kérdeztem rá, hogy mi alapján teszed be a Csevibe a leveleket és erre te ezt írtad. Már csak az a gond, hogy nincs benne. Tehát hol van. Üdv by: Csizmán András=CARMAX
„Duma"! Meg átvágás! Meg nincsen is benne... Talán ha a 93. oldalon a 2. hasábot figyelmesebben elolvasod, akkor megtalálod a választ a kérdésedre. De nézzenek csak oda, hiszen te még így is bekerültél a Csevibe!

Hello barátom! innen már úgyis tudod. Azért írok, mert lenne egy jó ötletem az újsággal kapcsolatban. Arra gondoltam, hogy az újság címlapjára feltüntethetnétek egy százalékos értéket, ami a havi játékok átlagát — százalékban adná meg. Így az olvasó tudná, hogy mire számíthat, hogy milyen volt a havi játéktermés. Remélem meghallgatod javaslatom, és tovább adod pl. a Csevgőbe, hogy többen is megerősítsék azt. Sok sikert és minden jót, egy hű előfizetőtők: Malakai ui.:Az újság nagyon király, a javaslatomat ne úgy vedd, mintha azért írnám mert nem jó a fivesevensix.
Jó munkát!
Még most sem tudtam megszokni, hogy mennyire fontos számotokra a százalékosdi! Nekem a leírás szövegéből derül ki, hogy az újságíró hogyan viszonyult egy adott programhoz, nem pedig abból a nyamvadt százalékos értékből, amit a lap aljára biggyesztett hajnali háromnegyed négykor karikás szemekkel, agyon gyötörve, űzve a vágytól, hogy végre már túl legyen mindenen, és bújhasson a meleg ágyikóba! És akkor most még tegyük a címlapra is... Látom lelki szemeim előtt, amint megálltok az újságos előtt, ránéztek a százalékra, majd mentek tovább, mert az adott hónapban csak 82% a tesztelt játékok átlaga, tehát „nem is olyan jó a lap"... Rémkép, felejtsük el gyorsan ezt a „korszakalkotó ötletet"!

Szia Sz.JVC! Marha jó lett az áprilisi 576. **(...)** A Csevegőben lévő kis „történetek" irtóra tetszettek. Nincs semmi javaslatom az újsággal kapcsolatban, én (szerintem) egyike vagyok azon olvasóknak, akiknek mindegy milyen az újság, mert mindig jó! (Komoly) Hát kábé ennyi. Nem igazán vagyok a szavak embere :P
szia Szalontai József, Tiszacsege
egy SzJVT
Szalontai József az ideális olvasó Tiszacsegéről! Ő kell nekünk! Ezután csak az ő igényeinek a kielégítésére fogunk törekedni! (Komoly)! Hát kb. ennyi. Igazából én sem vagyok a szavak embere.

Hi Sz.JVC.!
Az újság: Szerintem Magyarországon a legjobb, amelyekben nincs CD. Szerintem CD semmiképpen ne legyen, mert amennyibe egy CD újság kerül, annyiért már meg lehet szerezni (nem legálisan). Tudom, hogy rég volt meg minden, de szerintem az újság nem sínylette meg a főszeri váltást! Az új értékelő dobozka nagyon bejön, csak dicsérni lehet! A cikkek jók, bár talán meglehetne növelni a Cinkelt lapokat 4 oldalra. Az 576 website-ra több csalást tehetnétek föl.
Előre is kösz, várom válaszod: Fluff
Szerintem, ha csak a CD nélküli újságok között a legjobb, akkor már nem is akkora a dicséret ereje szerintem. Szerintem illegálisan ne szerezz meg semmit, mert nagyon keményen büntetik, és ez nem csak szerintem van így. Tényleg régen volt, és szerintem csak engem sínylett meg egy kicsit a főszeri váltás, de lesz ez még így se. Szerintem ennyi elég is lesz Fluff, köszönjük a hozzászólásod! Szerintem.

CSé! Gratulálok! Az új értékelő remek! Nekem nagyon tetszik, és a baráti körömben is mindenki ezt mondja. Csak így tovább! Csé: Tewe
Szeretem a tevéket! Mókás, mosolygós állatkák, akik dacolva széllel, homokviharral, akár étlenszomjan is képesek átkelni a sivatagokon csak azért, hogy a legközelebbi újságárusnál megvehessék az aktuális 576-ot! A baráti körük is tetszik! Csak így tovább Tewe karaván!!!

Hát ennyi! Ha az ég is úgy akarja, akkor ismét találkozunk egy hónap múlva! Addig is 576-os üdv.:

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

JÚNIUSI SZÁMUNKBÓL



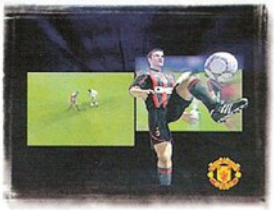
Z: Steel Soldier

Az Acélkatonák második generációja éppen hogy csak tudomásunkra hozta majdani létezését a Hírek során, a vasszörnyetegek ez idő szerint már bömbölő motorjaikat csutkára eresztve szelik a tájat, s egy hónapon belül — egészen biztosak lehetünk benne — kis hazánk határvonalait is beérik. A klasszikus számba menő Z fejlesztői jó pár év távlatából tesznek kísérletet az új generációs RTS-ek megreformálására, illetve a műfaj alaphangoltságára jellemző esztétikum megkapó kivitelezésére. Így minden esély megvan rá, hogy jövő hónapban új alapkő fektettetik a Sci-fi HCRTS-ek pantheonjába — bővebb információért lesznek szívesek az újság átellenes pontjára lapozni, opcionál megoldás címén pedig érdemes lehet egy távcső társaságában kémlelni a horizontot, lévén: az Acélszörnyek már felénk dübörögnek.



Rune: Halls of Valhalla

"Ragnart akaroook! Ragnart akaroook!" A Rune fejlesztői alighanem megingathatatlan hitben leleddzenek: ez utóbbi mondat hangosan történő kántálása jelenti az egyetlen reménységet a Zord Észak szerelmeseinek, akik most össze is tehetik a balta forgatásától érdessé lett tenyereiket — Ragnar, s díszes kompániája ott menetel az Acélszörnyek nyomában, hogy megérkezésüket követően meghódíthassák a multiplayer alapú játék kedvelőit is. Merőben újszerű játékmódok, új karaktermodellek, s tucatnyi, szintén újdonság számba menő fegyver, illetve nyomokban fejlesztett fight modell várható az alapjátékhoz spékelendő kiegészítőtől. Érdekesség, hogy az alkotók csomagukban mellékelik a legjobban sikerült amatőr térképeket is, melyeket a játék fanatikusai készítettek el. Ezt ígéri a Rune — Halls of Valhalla, melyet: várunk.



UEFA Challenge

Az Electronic Arts által publikált, szezonális sportjátékok között is kiemelt népszerűségnek örvend a Fifa mítosz, melynek gyakorlatilag 96 óta nem akadt érdemi konkurrense. Hiába is szánta el magát a trónfosztás kísérletére pár bátrabb kiadó s általuk pénzelt fejlesztőcsapat — a Fifa sorozat tagjai továbbra is a számítógépes foci ügyeletes etalonjainak mondhatóak. Lehetséges, hogy az itt érkező, Infogrames színekben rajthoz álló UEFA Challenge veszi elejét a Fifa egyeduralmának? Ezt még korai lenne megítélni, annyi mindenesetre biztos: a minden európai klubcsapatot s ezek minden leigazolt játékosát felvonultató stuff olyan vizuális megvalósítással s prezentációval érkezik mely több, mint ígéretes. Újdonság az — állítólagosan — élethű, illetve roppant következetes sérülésmodell, csakúgy, mint a játékosok közötti kommunikáció — mely szerepe sejthetően nem mutat túl a könnyed fíling-fokozáson. A focirajongók számára látatlanba is kötelező darab.



Eurofighter Typhoon

Egy az Egyesült Királyság, Olaszország, Spanyolország illetve Németország által jóváhagyott egyezmény révén alkottatik meg az Eurofighter Typhoon nevet viselő vasmadár, melyet Európa gyakorlatilag az F22-re adott válaszmodellnek szánt. S noha szakértők — s SzJVC szerint is — nyomokban elmarad a gép színvonala az általa "támadott" etalontól, a modell nevéhez hasonló nevű szimulátor kipróbálásának a valamirevaló militaristák s szimulátorrajongók eleve sansztalanok lesznek ellenállni. A kor esztétikai lehetőségeinek legjavát hozó kép világ, s a mintegy hat pilótából álló "kötelékmenedzselősdi" — mélyebbre csak jövő hónapban hatolunk — már most kíváncsivá teszik a vadászrepülő rajongókat, gondolom én.

TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. **Cossacks (CDV)**
2. **Half-Life Generation (Sierra)**
3. **Champ. Manager 00/01 (Eidos)**
4. **WWTB a Millionaire (Eidos)**
5. **Settlers 4 (Ubisoft)**

USA eladási lista

1. **The Sims House Party (EA)**
2. **Black & White (EA)**
3. **The Sims (EA)**
4. **Tribes 2 (Sierra)**
5. **The Sims Livin Large (EA)**

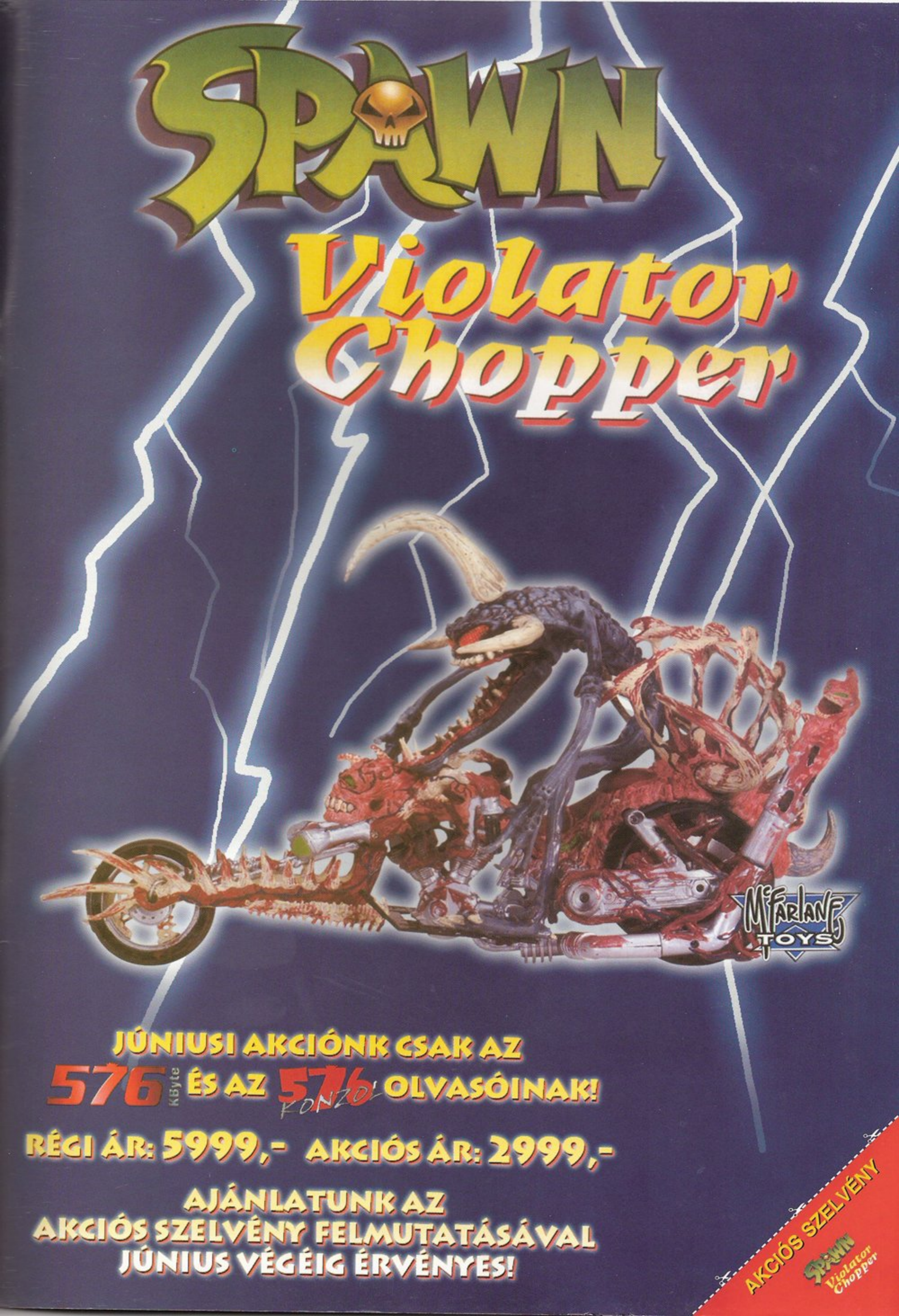
Demo letöltési lista

1. **Arcanum (Sierra)**
2. **Redneck Racing (Interplay)**
3. **Diablo II (Havas)**
4. **Steel Soldier (EON Digital)**
5. **Legends of M&M (3DO)**

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. **Baldurs Gate II (Interplay)**
2. **Diablo II (Havas)**
3. **Icewind Dale (Interplay)**
4. **Planescape: Torment (Interplay)**
5. **Unreal Tournament (GT Interactive)**
6. **Heroes of Might & Magic III (3DO)**
7. **Deus Ex (Eidos)**
8. **The Longest Journey (Funcom)**
9. **Age of Empires 2 (Microsoft)**
10. **Civilization 2: Test of Time (Microprose)**

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: JÚNIUS 13-TÓL!


SPAWN
Violator Chopper
McFARLANE TOYS
JÚNIUSI AKCIÓNK CSAK AZ
576 KByte ÉS AZ 576 KONZOL OLVASÓINAK!
RÉGI ÁR: 5999,- AKCIÓS ÁR: 2999,-
AJÁNLATUNK AZ
AKCIÓS SZELVÉNY FELMUTATÁSÁVAL
JÚNIUS VÉGÉIG ÉRVÉNYES!
AKCIÓS SZELVÉNY
SPAWN
Violator Chopper

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

PC CD ROM · SEGA · PlayStation · Dreamcast · NINTENDO64 · COLOR GAME BOY · AKCIÓFIGURÁK

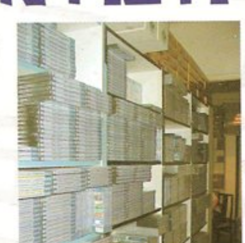
ÚJ NAGYKER NYÍLT!





Új címünk
Budapest XIII.
Gergely Győző u. 17

Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám alatti boltunk megszűnt!





WWW.576.HU